

軟體世界
SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
59
P.C GAME.最新情報.83年2月號
本期附
SUPER NEW FILES
倚天屠龍記海報頁
國外報導
美國CES展報導
新GAME熱報
LOST IN TIME
歐洲空戰英雄
多媒體天地
VGA卡測試報告
遊戲攻略
魔影哈雷
陸空戰將任務片
九五眞龍(一)
遊戲獵人
三國志Ⅲ
機甲之夢
救世聖主
拿破崙中文版
戰神2
四川省Ⅲ
F15Ⅲ鷹式戰鬥機
腦筋急轉彎
特約作家徵文公佈
卜起經一伊卡斯特傳奇
玩家觀點
我看笑傲江湖
RPG的劇情走向
遊戲解剖室
32位元的遊戲程式利器—
WATCOM C
棒球教室
遊戲終結者
瘋狂時代
中華職棒
七彩絢目的光碟世界
絕地大反攻
福爾摩斯探案
98精品店
DOS/V最新遊戲介紹
GAME林秘笈
銀河飛將—私掠者新手指引
全省電腦經銷商．書局均售
NT$100 HK$40 新加坡：S$12 馬來西亞：RM$17





聲光音寶

音源卡已可

向您拜年

Concurrent

Midiwin

Cimcamedia

MIDIKEY™ MUSIC PC UPGRADE KIT

KEY To Create Interactive Multimedia Joy and Pleasure

新春期間特別推出"發又發(868)專案"：買就送868音源16位元音效程式庫 。

(內附完整原始程式，可立即讓您熟悉多媒體程式環境，並爲您的軟體提高附加價值，無論是在學學生或軟體公司均可創益無限。)

音寶868是國內唯一"只用一張卡"

就可達成所有最高水準功能：光碟機介面，16位元微軟音效，羅蘭GS/GM音源及MPU-401，聲霸及魔奇音效，且已正式生產上市經年。當別人的PCM音源尚未出生，音寶已可向您拜年了！

音寶另有168及668兩種機型，讓其它音效卡使用者可容易擴充PCM音源及16位元錄放音功能；至於聲光寶琴組(MIDIKEY)，內附立體喇叭、MIDI鍵盤，音寶音源卡，以及世界知名音樂軟體，將激發您無窮的音樂潛能，並爲您的電玩軟體，創造魅力無比的聲光世界。音寶系列所有產品，均是由國人研發設計，消費者可得到完整的技術支援，及最佳的售後服務。

音寶內附功能強大原版軟體：

SESSION：最受歡迎五線譜編曲軟體。
SUPERJAM：音樂工廠可快速製造歌曲。
NKEY2：用電腦鍵盤就可錄製MIDI哦！
MENTOR：與歷代大師一起聆賞音樂。
2020：在家就能當個專業數位錄音師。
UNISOFT：高達十種以上應用程式。
以上軟體皆經原廠授權，或自行開發設計，絕無侵犯著作權，且幾乎全部中文化，爲您提供最高親和力使用者介面。

更正啓事：

某雜誌作者對音寶不實報導，特此糾正：

1.音寶產品附有完整MIDI連接線，不需要額外花費千元購買MIDI接線或用RS232線來更改，並且絕對可同時進行錄放音。

2.音寶MIDI介面是國內最強功能，不但可以驅動外接音源，而且可以同時錄製音樂與語音。

3.音寶採用工業標準的，16位元數位類比轉換積體電路(AD1848)，其信號處理能力鐵定爲立體聲，且其錄放音最高頻率必爲16Bit48kHz，另緩衝記憶體亦是此元件之基本功能。

4.某作者評鑑特優音效卡是唯一沒有主卡與音源副卡照片刊出者"???"，若該卡與未完成(直到北中南資訊展結束都未出貨)音源功能合購，需付出雙倍價格，何謂價格便宜"???"該公司及設計人正因侵犯優控公司著作權，業經法院審理中。消費者千萬要睜大雙眼！

春節期間訂購音寶868，即送價值868之16位元音效程式庫，控制功能如下：FM音效，MIDI音源，16位元立體錄放音，聲霸卡的語音音效，讓您今年發又發！(868)

聲光魅力資訊中心
電話：(02)760-0368 傳眞：(02)767-0280

編輯室報告

在讀者關心的TOP20排行榜中，甫上市便進榜的三國志Ⅲ中文版、奇門遁甲之九五眞龍及毀滅戰士都有不錯的表現，頗得讀者青睞，而三國志Ⅲ中文版更以黑馬之姿佔據第 8 名，勇奪本月新秀的殊榮，中文版的魅力眞不是蓋的；同一作品的日文版於本期排行中雖仍在榜內，卻是連退六名，然而同是中文版的三國志Ⅱ可就沒這麼幸運了，在第三代中文版的熱度下，也只好退居榜外，進入緩衝區（ Buffer ）休息一下了，至於衆所關注的榜首寶座，開春後終於有了新的局面，TOP20名次的微妙變化著實耐人尋味。而在 Buffer 21 ～ 30 的排行中，除了銀河飛將私掠者這個初生之犢外，全被一陣名次下降的陰霾所籠罩，在其中徘徊多時的美少女夢工廠中文版卻在本期脫穎而出，擠入TOP 20中，眞是可喜可賀，軟體世界雜誌的讀者票選已成爲所有讀者關心的焦點，本刊再度呼籲所有讀者速將手中唯一的選票寄回，讓您的關心化爲實際的行動。

驚聞新光三越百貨公司自國外引進身歷其境的超大型遊樂設施，消息傳來，社內同仁一陣嘩然，是時本刊特約作家YMJ立即組隊前往一探究竟，帶回 Galaxian 3 的訊息快報，共饗讀者，由於地緣關係，未能如願北上將 14 人座的現場一併報導，殊引爲憾，南北兩地的玩家可別忘了親身感受一下置身科幻現場的臨場感。

美國消費者電子展（ CES ）是帶動電子產業極爲重要的盛會，本刊駐美特派員亞佛列德雖身體欠安仍提筆傳回現場報導，讓國內讀者一睹展覽風采，特此感謝，下期則將續刊讀者更關心的 PC GAME 篇幅，敬請期待。有鑑於職棒的驚人魅力，棒球教室本期正式開播，概說棒球遊戲的緣起、現況及諸項相關新訊，職棒迷直接翻閱 P.152 ；許多玩家在玩過多種遊戲後，對於遊戲已能從累積的經驗中建立起自己別樹一格的觀點，本刊竭誠歡迎讀者不吝提供專文，抒發您對遊戲相關事物及其各層面的觀點，本期與讀者分享的是我看笑傲江湖及RPG劇情走向兩篇；工欲善其事，必先利其器，有志於撰寫遊戲程式、進一步瞭解視訊介面之讀者，別錯過收錄在遊戲解剖室的 32 位元遊戲程式利器--WATCOM C及多媒體天地的VGA卡測試報告，但願這些篇幅對讀者在電腦軟硬體之相關資訊上能有所助益。同時在百戰天龍秘技天地的有限篇幅中，也收錄魔法門外傳II、勁爆之旅、魔法世紀、機甲之夢及維京小子的過關技巧與祕技，以幫助長期受困的玩家。另外，爲服務讀者問題診療室將於近期一分爲二，至於屆時將以何種面貌出現，就請各位讀者隨時留意本刊的相關訊息了。

本社近來喜事頻傳，1月 21 日凌晨再度傳來喜訊，本社總編初陽兄已由孕夫（孕婦之夫是也）正式升格爲奶爸，從此以後將與落日妹偕手進行“美少女夢工廠”的重責大任，除了雜誌外，目前初陽兄正爲寶貝女兒的名字大傷腦筋。編輯室在此藉編輯室報告一角，表達全社祝賀之意，並祝全體讀者

吉祥如意







● 中華郵政南臺字第 525 號執照登記爲雜誌交寄
● 行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字 8603 號
● 中華民國 78 年 4 月創刊每月 8 日出刊

發行人兼社　長／王俊雄
總　編　輯／李初陽
主　　編／李俊賢
美術主編／郭美玲
美術編輯／
葉秀娟、郭淑芬
駐美特派員／亞佛列德

特約作家／李莉莉、郭宗勳、朱學恒、卓挺然、鍾凱文、徐國振、劉興澤、潘昱宏、葉明璋、劉昭毅、李永治、羅國宏、傅鏡暉、蘇經天、曾昭奇、王彰懋、吳昱甫、劉建台、呂維振、葉宗明、林政翰、黃文龍、辛建周、侯育宏、俞伯翰、許雲翔、劉建良、何　布、賴福鑫、林旭中、溫博雄、朱傳純、吳文德、楊礎優、石志清、卜起經、王維丞、李嘉麟、
編　　輯／沈懿慧、陳禮英、陳婉君、蔡毓麟、吳忠晉
編輯支援／王美玲、林淑敏、柯志祥、劉　瑋、楊淳妃、李錦綿
美術支援／林俊宏、劉信良、林慧玲、邱麗霜、謝幸娟



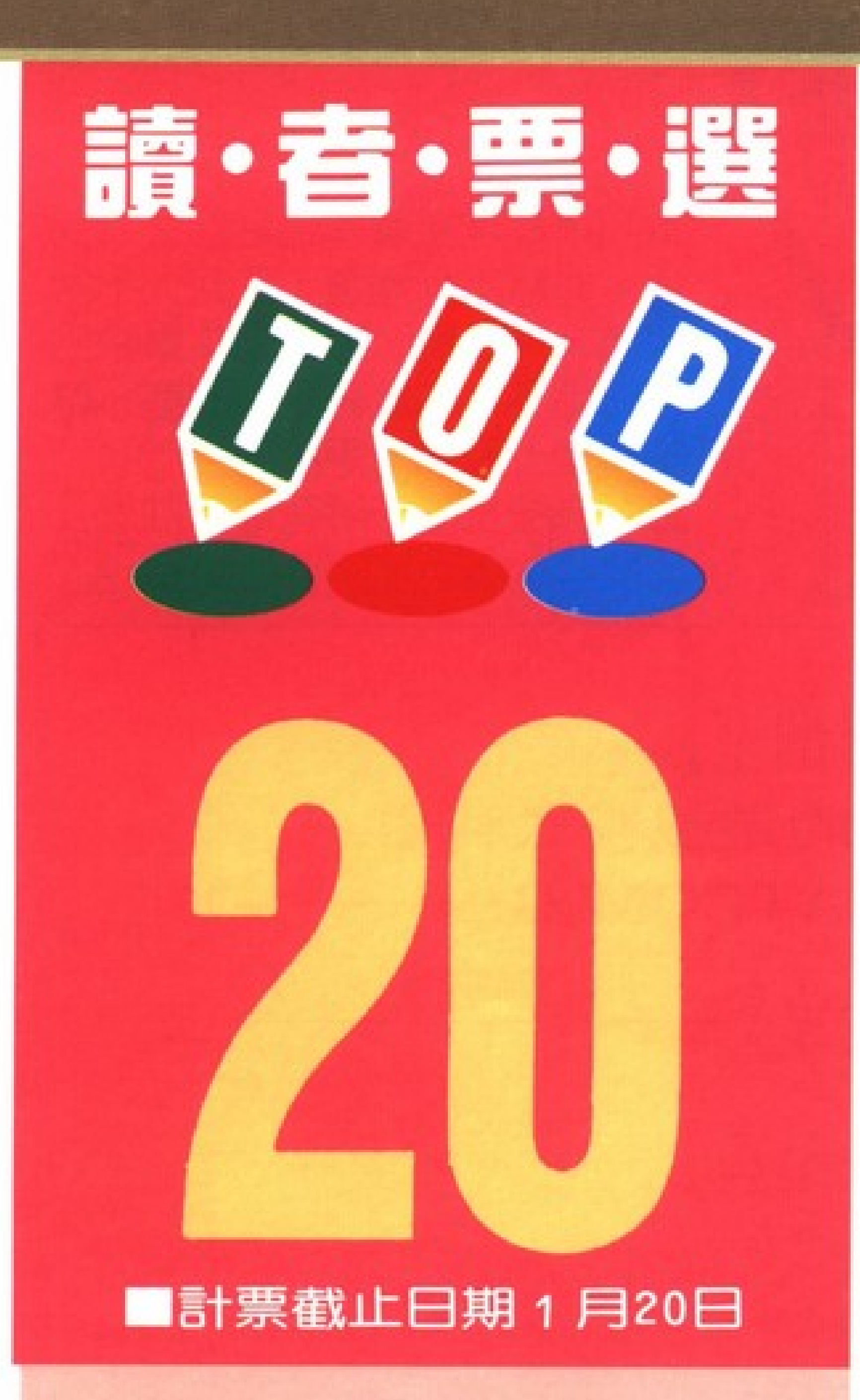


社　　址／高雄市三民區民壯路63號
聯絡信箱／高雄郵政28-34號
服務電話／07-3841505
劃撥帳戶／謝明奇
劃撥帳號／40423740
照相打字／點線面電腦照相排版公司
製版印刷／秋雨印刷股份有限公司
台南市中華西路一段77號

法律顧問
遠東法律事務所陳錦隆律師

高雄總公司／
高雄市三民區民壯路61號 ☎(07)384-8088

台北分公司／
台北市南港路二段99-10號1F ☎(02)788-9188
台中分公司／
台中市西屯區洛陽路148號 ☎(04)323-7754
香港分公司／
香港九龍深水埗海壇街163號 FAX：002-852-7280999
銀海大廈1F B.C室 ☎002-852-7292781
馬來西亞分公司／
13A,Jalan SS21/60 Damansara Utama,
47400 Petaling Jaya,Selangor,WEST Malaysia
TEL：002-603-7175206 FAX：002-603-7195711



	本期	上期	遊戲名稱
名次上升	1	2	天使帝國
名次下降	2	1	中華職棒
	3	3	陸空戰將
	4	4	吞食天地 II
名次上升	5	10	魔法世紀
名次下降	6	5	魔法門外傳 II -黑暗魔君大反撲
	7	7	失落的封印
名次上升	8	-	三國志 III 中文版
名次下降	9	8	天外劍聖錄
名次下降	10	9	波斯王子 II
名次上升	11	15	黃飛鴻
名次下降	12	6	三國志 III 日文版
名次上升	13	-	奇門遁甲之九五眞龍
名次下降	14	11	X 戰機
名次上升	15	17	創世紀 7 —巨蛇之島
名次下降	16	12	瘋狂大樓 II -瘋狂時代
名次下降	17	13	福爾摩斯探案中文版
名次上升	18	-	毀滅戰士
名次下降	19	16	鐵路 A 計劃中文版
名次上升	20	25	美少女夢工廠中文版

由於上期 TOP20 票選活動與「PC 族總動員」讀者意見調查合併舉辦，本期的回函相當踴躍，到計票截止日期爲止，編輯部共收到三千多封回函，因此 TOP20 也比往常多了一千多張選票，再加上又有許多強力的新 GAME，如三國志Ⅲ、奇門遁甲之九五眞龍、毀滅戰士、銀河飛將私掠者等加入角逐的行列，TOP20 的「開春第一炮」便由此打開了一番全新的局面，當然，最受人矚目的應該是天使帝國終於擠下中華職棒而勇得冠軍的寶座，相信在未來的這一年裡，天使帝國與中華職棒又將展開一場續集之戰，這場宿命的對決，相信會是 1994 年 TOP20 最有趣的話題。

上期曾有讀者來函質疑 TOP20 的公信力，提到中華職棒的得票數遙遙領先，似乎有作票的嫌疑，編輯部在此要再度澄清的是－TOP20 舉辦的目的，並不是要用來評論遊戲好壞，而是要忠實的記錄每個遊戲所累積的人氣值、受歡迎度來供讀者做一個全面性的參考，例如投票給中華職棒的讀者會因爲 TOP20 而注意到其他的遊戲，多方了解然後再做出更多樣化的選擇，而不會過份的擇善固執了。提到「作票」，編輯部實在沒有多餘的力氣來玩這種遊戲，每個月統計選票時，編輯部的每位同仁一定是彎著腰、流著汗，一張張努力的算著擺在地上堆積如山的選票，那種情景就和名畫「拾穗」一樣令人感動，只不過我們拾的是選票而已，而對有疑慮的讀者，歡迎您也來從頭「拾穗」一番，來體驗計票的那種辛苦，而在這種辛苦的背後，我們忠誠的相信 TOP20 是絕對經得起考驗的！

☺名次上升　☹名次下降



三國志III中文版

繼 DOS/V 版的三國志Ⅲ後，等待以久的三國志Ⅲ中文版終於發行了，256色的精緻畫面、方便的滑鼠操作介面，加上全新的攻城戰鬥系統，使三國志Ⅲ所受的好評的確超越一、二代不少，而臻至完美的境界，如果眞的要挑出缺點的話，只能說價格實在是不太便宜了！

出版公司	類別	售價	片數	上期票數	本期票數
大宇	戰略	480	9	246	673
軟體世界	運動	540	4	313	624
軟體世界	模擬	580	10	167	390
軟體世界	RPG	420	5	147	282
大宇	戰略	450	6	73	241
軟體世界	RPG	580	10	100	227
大宇	RPG	480	5	86	194
第三波	策略	1800	4	—	183
漢堂	RPG	520	6	82	169
松崗	動作	540	5	78	165
軟體世界	RPG	480	7	32	163
第三波	策略	1800	4	89	157
軟體世界	RPG	420	7	—	130
松崗	模擬	540	9	48	128
軟體世界	RPG	540	8	27	109
松崗	冒險	580	9	46	101
軟體世界	冒險	540	8	43	80
精訊	動作	540	5	—	69
電腦休閒世界	策略	460	3	28	64
精訊	模擬	490	7	16	56

THE BUFFER 21 TO 30

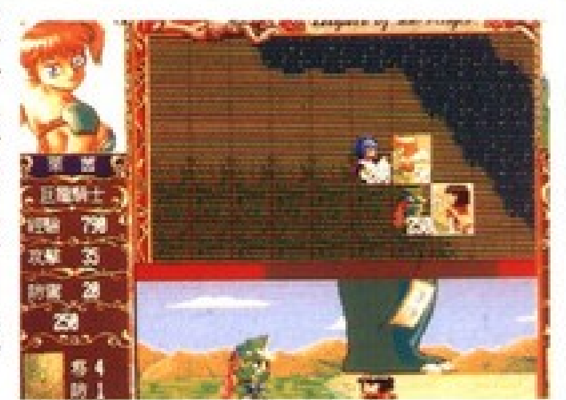
本期	上期	遊戲名稱	出版公司	本期
21	14	射鵰英雄傳	軟體世界	54
22	—	銀河飛將私掠者	軟體世界	46
23	18	三國志Ⅱ中文版	第三波	44
24	16	魔法門Ⅲ－幻島歷險記	軟體世界	40
25	21	三國演義	軟體世界	39
26	24	魔法門外傳-星雲之謎	軟體世界	37
26	26	文明帝國	第三波	37
28	22	叛變克朗多	軟體世界	35
28	22	風塵三俠之金箭使者	漢堂	35
30	29	萬里長城之邊城奇俠	龍緣	31



1 天使帝國 673

□戰略 □大宇資訊 □480 元 □3月22日出版

從55期的十名外開始，經過長久的奮戰後，本期天使帝國終於榮登 TOP20 的排行冠軍寶座，相信這對每個天使迷來說，眞是意義非凡。根據小道消息，天使帝國II可能在3月下旬發行，請各位天使迷們注意雜誌新片動向的出片訊息。



《留言板》

天使美麗　帝國恒久
堪稱國內戰略遊戲的精品！但如果——聰明一點、美女美點、地圖多點、兵種多點……
台北市・任德寬

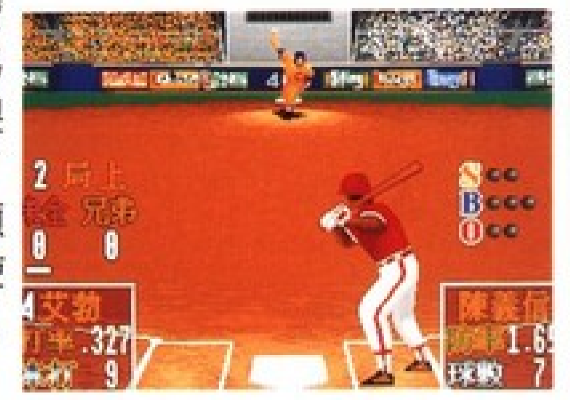
掉進帝國裡，一路笑到底，二代何時出？遙遙仍無期。
雲林縣・詹肇丰

天下無難事，只怕有心人，再多的美女，我也能一手掌握。
台北市・英雄

2 中華職棒 624

□運動 □軟體世界 □540 元 □8月16日出版

雖然拱手讓出了冠軍的寶座，但中華職棒又即將展開另一波的排行攻勢，中華職棒製作小組表示，中華職棒II除了將球員的屬性簡化，並加入類似升級的能力系統外，還將使用畫面捲動方式來表現大球場視覺效果，且請拭目以待！



《留言板》

哇！
吳英偉——全壘打 19 支、打擊率 0.347 、打點 47 分，哦！MY GOD!!
嘉義市・高嘉政

高 120 、重 180 ，外加 600 多度的近視，使我和棒球國手擦肩而過，直到中華職棒的到來，MVP 已是家常飯。
台南市・許煜輝

3 陸空戰將 390

□模擬 □軟體世界 □580 元 □8月6日出版

在 ORIGIN 的另一套模擬巨作銀河飛將私掠者推出之際，陸空戰將並沒有因此被鎖定擊落，在模擬的領域中的地位仍舊屹立不搖。目前 ORIGIN 宣布了 PACIFIC STRIKE 的發行計劃，並宣稱 PS 將是一部超越陸空戰將的作品，究竟如何？請注意雜誌後敘報導。



《留言板》

開飛機還要有駕照？
台北市・葉育誠

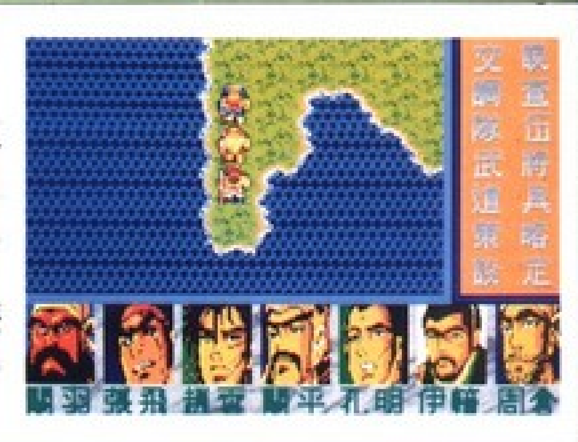
給飛官哥哥：
哈！我比你先飛到 F-16，爽!!
高雄市・王耀祖

看你敢不出資料片（SCTO2），我就給你好看！我不是開玩笑的！我是認眞的！我是……
台北市・董克強

4 吞食天地II 282

□RPG □軟體世界 □420 元 □5月12日出版

吞食天地II可說是中文魅力的最佳寫照，雖然遊戲畫面、操作介面、音樂音效等方面並沒有特別過人之處，但遊戲整體的耐玩度卻頗佳，加上國人所喜愛的三國故事背景與角色，使吞食天地II普遍受到中文遊戲玩家的青睞，而成為一套舉足輕重的遊戲。



《留言板》

戰鬥的方式讓人覺得頗能發揮砍殺策略的快感！
台北縣・蕭華男

手握三尺冰冷青鋒，迎風而嘯，多年輪塵過往，版圖於是成焉，王者於是生焉，三國英雄，不同凡響！
台中市・張佳微

5 魔法世紀 241

□戰略 □大宇資訊 □450 元 □11 月 23 日出版



魔法世紀是大宇資訊繼天使帝國後又一令人矚目的戰略作品，進榜兩個月就進入前五名內，其受玩家歡迎的程度由此可見一斑。由於 RPG 要素的加入，使魔法世紀走出了與天使帝國完全不同的遊戲風格，極有可能成爲另一可大可久的系列名作。

《留言板》

戰略遊戲中加入濃厚的角色扮演情節，震撼的音效令人不得不說它是一個清新脫俗的好 GAME！

台北市・黃霈杰

獨創一格的玩法，令人眞正體會「團結」力量大!!

台北縣・嚴佑寧

◆一月號當月得票結果

★統計日期 82 年 12 月 21 日～83 年 1 月 20 日

★總得票數 3344 張

★廢票 175 張

排名	遊戲名稱	出版公司	得票數
1	天使帝國	大宇	427
2	中華職棒	軟體世界	311
3	陸空戰將	軟體世界	223
4	三國志 III 中文版	第三波	183
5	魔法世紀	大宇	168
6	吞食天地 II	軟體世界	135
7	武狀元黃飛鴻	軟體世界	131
8	奇門遁甲之九五眞龍	軟體世界	130
9	魔法門外傳 II	軟體世界	127
10	失落的封印	大宇	108
11	天外劍聖錄	漢堂	87
11	波斯王子 II	松崗	87
13	創世紀 7--巨蛇之島	軟體世界	82
14	X 戰機	松崗	80
15	毀滅戰士	精訊	69
16	三國志 III 日文版	第三波	68
17	瘋狂大樓 II--瘋狂時代	松崗	55
18	銀河飛將私掠者	軟體世界	46
19	美少女夢工廠中文版	精訊	40
20	福爾摩斯探案中文版	軟體世界	37

本月票選活動中獎名單

彰化縣・許佳鴻　高雄市・林裕正　台北縣・葉銘豐

桃園市・康泰銘　高雄市・陳志銘　台中市・林喬源

台北縣・鄧有容　屏東縣・吳清華

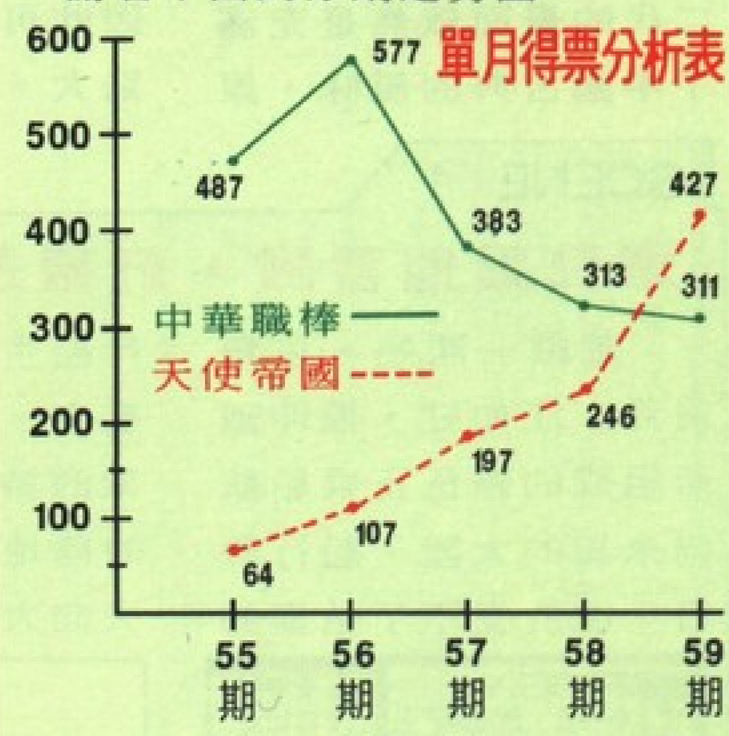
基隆市・陳錫琪　台北市・林柏宏

● 以上十名讀者各獲得軟體世界遊戲軟體任一套，得獎者請即刻與本社聯絡。

本月焦點

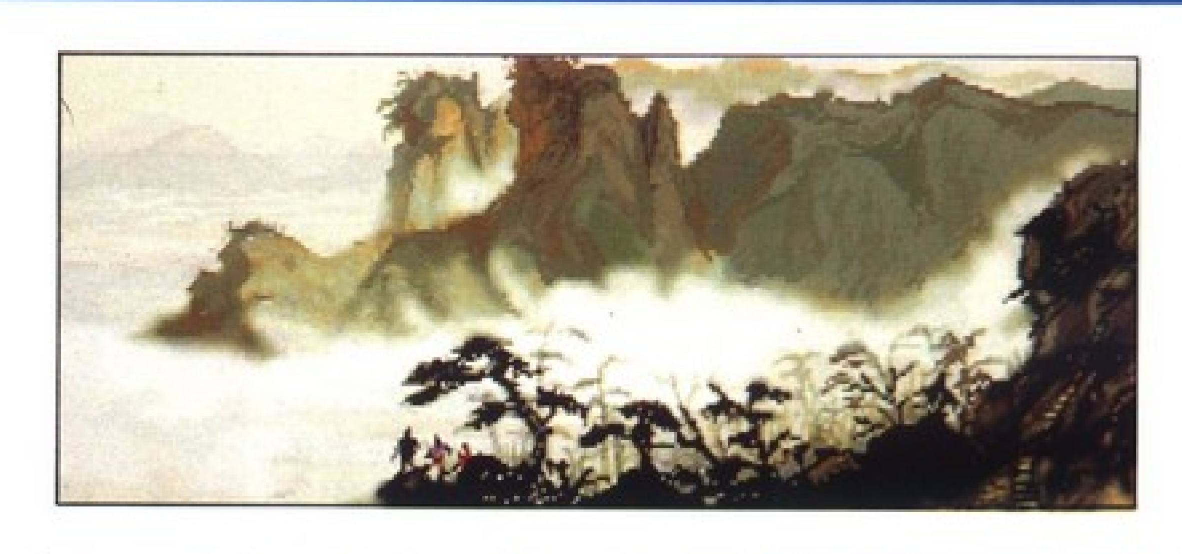
中華職棒 VS 天使帝國

自排行票選活動開辦以來，TOP20 名次起伏的變化，有如一場高潮迭起的連續劇，其中男主角是中華職棒，女主角則是天使帝國，在連續劇裡，我們經常可以看見男女主角互打巴掌，或在海灘旁互相追逐的較勁場面，雖然女主角長期遭受男主角的欺壓，但媳婦總會熬成婆，這一期她終於騎到他的頭上來了。欲知詳情的讀者，請看下面的分期走勢圖：



雖然本月天使帝國以一百多票的差距大勝中華職棒，但中華職棒的累積票數還是遙遙領先，根據常看連續劇所獲得的經驗可以知道，上一代的恩怨必定延續到下一代的道理，因此 1994 年 TOP 20 的角逐競爭，其精采可期，有心的玩家千萬別錯過了。

軒轅劍 貳



軒轅劍2是大宇資訊的第一套續集RPG，早在二年前，軒轅劍便以其道地的中國風味吸引了不少玩家的眼光，後來發行的VGA版畫面也相當的華麗。現在大家所期待的軒轅劍2已進入開發的最後階段了！繼57期的Super new files後，本期再爲各位讀者做一個徹底的報導。

類　別：RPG
出版公司：大宇資訊
容　量：未定
發售日期：2月8日

各位還記得軒轅劍吧！在單色顯示器爲主的時代，軒轅劍以獨特的中國風格進佔RPG市場，捲起了一陣不算小的旋風，其魅力可見一般，現在軒轅劍2也正進入了倒數計時階段了，讓我們一起來看看這個由大宇DOMO小組所精心製作的Game吧！

延襲軒轅劍的風格，二代的畫面依然是充滿了中國古典的風味，原野、城鎮、商店，甚至每一個細微的角落，都可看出DOMO小組在製作上所花費的功夫。

基本上，軒轅劍2是一部以中國遠古傳說爲劇情架構的RPG大作，而由DOMO的美工小組配合劇情所精心設計出的場景，其畫面精雕細琢的程度，只要一看圖片便知，由於配合劇情所需的場景實在很多，因此可見其製作工程之浩大。

提到軒轅劍2的遊戲特點，有許多是承續了一代而來的，戰鬥仍以踩地雷的隨機方式來安排，不過敵人的出現率比一代低了許多，不會再是三步一小戰，五步一大戰了。不過，遊戲中因劇情需要在某些段落敵人的出現率將會提高。而戰鬥系統最大的改革是採用了所謂的煉妖壺系統，玩家可以在戰鬥時將怪物捉到煉妖壺內，然後將兩隻怪物組合煉成新種的怪物，戰鬥時便可把新種的妖怪放出來助陣，這可說是國產RPG中前所未見的系統。

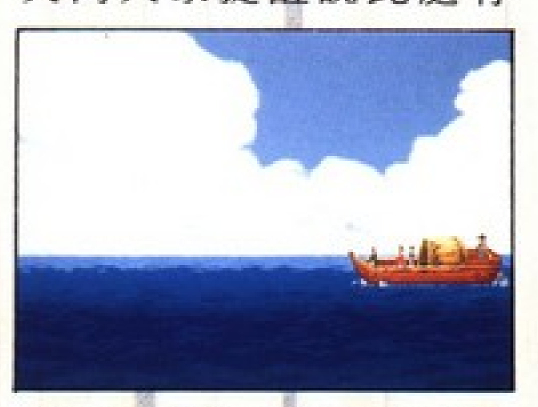
雖然短短的說到這裡，相信讀者口水已經流了一地了，因此，廢話不多說了，現在，就讓編輯部帶領各位讀者們走訪軒轅劍2的世界，在各場景間爲大家做一個大概的介紹。

SCENE 1

遠赴異地冒險，軒轅劍2的旅途開始！

遊戲一開始，主角何然、江如紅、楊坤碩所組成的隊伍正乘船航向未知的大陸，船行數日，由於受不了枯燥的行船生活，隊員便鬥起嘴來，在正準備動手打架的時候，突然看到新的陸地。到了岸邊，船夫向大家提醒說此處有野熊寨的山賊橫行，是一個異常危險之地，勸何然一行人別上岸，但身負除魔大任的主角，怎麼可能就此退怯呢？於是大家便告別了船夫，向這危險的大陸走去！軒轅劍2的冒險就此開始了！

遊戲提供了更改主角姓名的功能，你可以和好朋友一起當主角哦！



大海上的航行，軒轅劍2的劇情展開序幕。



雖然船夫好言相勸，但何然仍決定踏上除魔斬妖的旅途！



踏上軒轅劍2的大陸，主角右方的村莊是冒險的起點。

SCENE 2

不安定的安定村。

安定村是主角們首先到達的村落，由於村民受到山賊的欺壓，因此生活相當窮苦，只有村長能收留主角一行人過夜，於是主角們便向村長家前進。在村長家之前，有一小孩名爲小三子，他看主角們似乎身懷絕技，便請主角一行人到野熊寨救回他的父親，江如紅見小三子可憐，便答應了他。

進入村長家說明來意後，村長表示生活實在太過窮苦，連他也無法好好地招待主角們，但主角只要求有個落腳之地，村長也只好答應了！

第二天一早，主角們便向村長拜別，並說明了要上野熊山，除去野熊寨的山賊。村長一聽下大驚，便勸告主角千萬別上野熊山，但主角已答應小三子要救回他爹，所以村長也沒有再多加阻攔，何然一行人便往野熊山前進。











江如紅答應救回小三子的爹，但野熊寨在哪呢？

怎麼搞得，以爲降妖伏魔的主角是壞人嗎？

村長勸大家別去惹野熊寨的山賊。

大嬸婆的兒子阿雄也被山賊捉走了！

安平村的藥店可買一些補血藥品。

SCENE 3

殺入野熊寨一主角VS火眼狻猊！

野熊山座落於安定村南方，在山中可發現不少村民和山賊，有些村民還助紂爲虐，還有人因未婚妻被山賊抓了而發瘋，整個山寨中均佈滿難纏的山賊，寨主火眼狻猊更是難以對付。

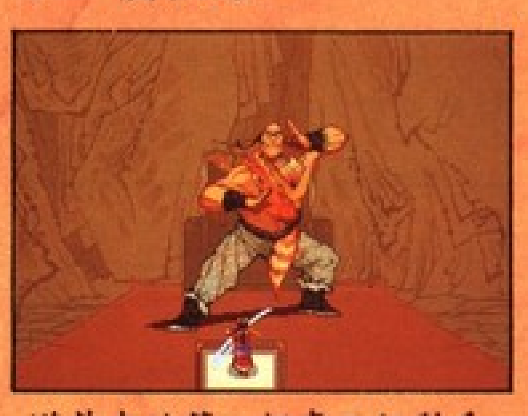
在打倒了火眼狻猊、找到小三子的爹之後，於是主角們也想再回安定村中看看，就在入口處發現一名到處旅遊的書生，得知其原爲路過山寨，但火眼狻猊見其懂得岐黃之術而留下他，他還想替江如紅把脈，但卻被江如紅婉絕了，看來他似乎對江如紅有意，這爲劇情發展留下了一個伏筆。



野熊寨？好大的派頭！



找到小三子的爹了！



遊戲中的第一個魔王級對手--火眼狻猊。



你是誰啊？想趁機吃豆腐嗎？

SCENE 4

平定野熊寨，安定村太平重現？

消滅了野熊寨的山賊後，主角再回到安定村，來到村長家，在門口遇見了小三子和他爹，他爹爲了答謝主角一行人的相救，便說出野熊寨的密道所在。

進入了村長家中，村長雖然答謝主角一行人平定了山賊，但少了野熊寨的山賊在野熊山抵擋妖魔，往後日子中妖魔即將橫行，這又是一大隱憂。

難道除去山賊也是個錯？



小三子的爹提供野熊寨秘道的消息。



除去了山賊，妖魔卻橫行了，難道做錯了嗎？



發現秘道了，原來雕印是可以移動的。

SCENE 5

河妖橫行的臨河鎮

臨河鎮這是一個濱臨宛河的大鎮，原本各地船隻均有航行至此，但某日宛河上出現了一隻河妖，使得船隻均不敢行駛在宛河上，於是主角一行人又要前往湖中伏妖除魔，可是……



好不容易終於找到一艘可用的小船了！



中了河妖的漩渦，有辦法逃生嗎？

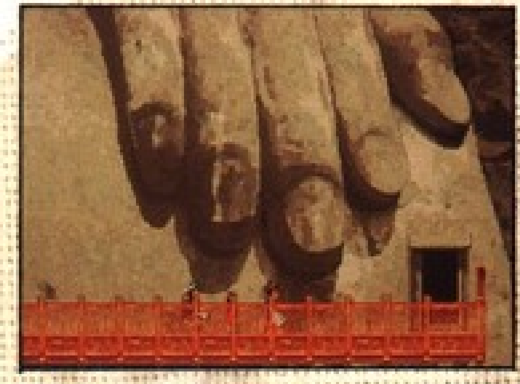
SCENE 6

巍峨雄偉的大佛

在主角快到達平陽城之前，發現一尊大佛像，而且神像可以進入，裡面亦廣大無比，其中似乎藏有什麼奇珍異寶，由於好奇心的驅使，主角一行人又進入了一個未知的地方。



這個大腳也是「軍用」的嗎？



好大的佛手，這裏的景色很像敦煌石窟。



大佛內通道的牆壁也畫滿了漂亮的佛像。



丹爐裡會有什麼寶貝嗎？

SCENE 7

奇妙的煉妖壺世界

在軒轅劍2的世界裡，有一個煉妖壺，這壺除了拿來煉妖之外，更隱藏了另外一個世界。在主角一行大戰蛟龜時，主角被蛟龜拖下吊橋而來到壺中世界，發現自己已靈魂出竅了，於是主角和壺中仙商量，如何才能回到原狀，進而發現了壺中仙並不是個簡單的人物。

















主角靈魂出竅，看著肉體躺在那裡，真不是味道。

壺中的世界似曾相識，難道……

這個老人是壺中仙嗎？

蚊龜出現了，準備大戰一場！

煉妖壺可煉出妖魔來助陣，不過這隻青蛙好像笨了一點。

探訪其他重要的場景，繼續軒轅劍２的旅途



＜華麗的奇術效果，令人血脈賁張的動畫！＞



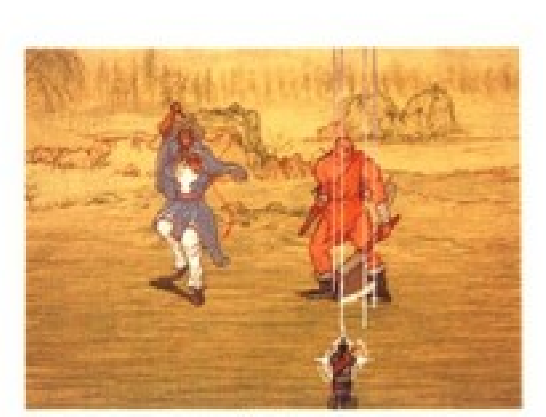
何然　火珠符！



何然　伏虎符！



楊坤碩　五形拳！



楊坤碩　伏魔功！

＜神秘的角色登場，遠古的傳說重現＞

１．軒轅劍俠

手持軒轅劍，氣宇非凡，曾率領人類對抗妖魔，在十七年前的一場與魔族的大戰中，軒轅劍俠與善惡之神皆不之去向，至今下落依然成謎。

２．魍魎、魑魅





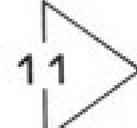
爲守護煉妖壺的妖魔，法力極高，而且還有變身的能力。據說是它把妖魔從煉妖壺釋放出來，以致世上妖魔橫行！

３．巴蛇

傳說中守護四大神器的妖魔，長相皆奇醜無比，除了強大的戰鬥力外，法力也很高強，是極難對付的妖魔。







鐵甲戰士

Rise of The Robots

鐵甲戰士是一套畫面相當華麗的格鬥遊戲，3D STUDIO 精心繪製的角色與動畫，加上革命性的AI系統，使鐵甲戰士跨越了所謂的「快打障礙」，將格鬥遊戲帶入了一個全新的紀元。

■ 類　別：格鬥　■ 容　量：40MB
■ 出版公司：台灣晶技　■ 發售日期：預定2月發行

大部分初次看見鐵甲戰士的DEMO的人，都不太願意相信PC能跑出這麼漂亮的畫面，甚至還有些人會開始在電腦上找錄影機的AV接線。不過，這種把遊戲DEMO當成錄放影帶的懷疑是合理的，因爲鐵甲戰士華麗的畫面，的確細膩到足以讓人產生錯覺。而當所有的疑慮澄清之後，一段PC格鬥遊戲史上的動人傳奇又將展開了！

而鐵甲戰士的傳奇故事，是這樣開始的：在科技發達的未來，機械人將完全取代傳統的人力勞動，大都會4號就是一個完全仰賴機械人來運作的城市，聰明的人類只需動動腦筋坐享其成，而當人類連腦筋都懶得動的時候，危機便產生了。負責掌控所有機械人的研發公司ELECTROCORP決定開發一種新型的產品--Supervisor，這種擁有CPU的智慧型機械人將取代人類來控制監督其他的機械人，因此只要能控制Supervisor，人類便可省去許多思考與下指令的麻煩。當Supervisor終於站上了主控台，一切似乎和人們想像中的一樣順利，原有的機械人不但可以全自動的運作，連新機械人的生產也完全不需要人們去操心。

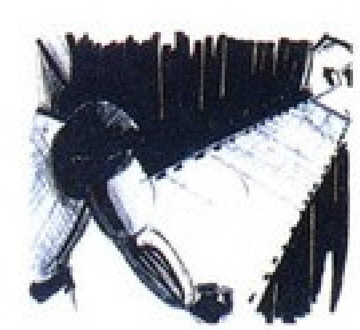
可是好景不常，Supervisor不幸感染了一種名叫「自我」的電腦病毒，而產生了非常狂野的自我意識，他不但占領了機械人工廠，還率領所有的機械人與人類對抗。爲了解決這個一發不可收拾的局面，Electrocorp決定再開發新型的機械人Cyborg來與Supervisor 對抗，爲了怕Cyborg也感染自我病毒，便以人腦來帶替CPU。另外Electrocorp也擔心Cyborg與其他機械人打鬥時會破壞工廠內的昂貴設施，因此Cyborg必須徒手進入工廠與其他的機器人戰鬥，在這一場似乎不太公平的戰鬥裡，Cyborg要如何獲勝，這似乎便是格鬥遊戲的奧義。

爲了表現遊戲中機械人角色外殼豐潤的顏色與光澤，製作小組大量採用3D STUDIO RENDERING的技術來設計機械人的造型與動作。除

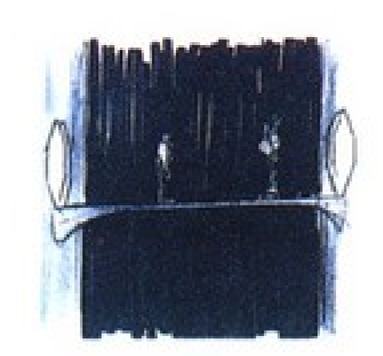
精采的3D過場動畫，鋼鐵的征戰展開序幕！













這是製作小組所設定的過場動畫分鏡草稿。



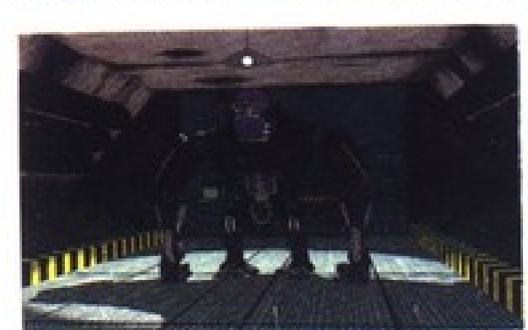
Cyborg站立於通道後的畫面，氣氛相當詭異。

Cyborg迎戰Soldier，雙方擺開對戰前的架式。

此之外，連戰鬥畫面的背景、工廠內的建築設施、開頭與過場動畫，都是用3D技術來製作的，如果要稱之為「3D快打」也實不為過。對了！提到過場動畫，在一人玩的模式下，每打倒一個敵人就會接著一段帶動劇情的過場動畫，尤其當看到Cyborg通過通道與下一關的敵人碰面時，那種將空氣降到冰點以下的氣氛眞的是會壓得人透不過氣來。

鐵甲戰士的AI系統一直是製作小組引為自豪的成就，也是他們敢宣稱鐵甲戰士絕對超越快打旋風Ⅱ的原因。為了使每個角色的戰鬥更具個性化，AI不至流於生硬而讓玩家輕易的找出破綻，製作小組為每個機械人設定了四個屬性，就是力量、速度、智力與動機四個指數。另外，還建立了巨大的AI對照表來使角色的反應更為迅速，因此在對戰的時候每個角色會根據對手所使用的招式來對照自己的智力與動機指數，藉以找出最佳的反制招式。

雖然鐵甲戰士也支援320×200 256色的模式，但要得到最佳的畫面效果，最好還是使用640×480 256色模式，在這個模式之下，整個遊戲要佔掉硬碟40MB的



空間！在國外打算要出的CD版，也要使用大約5～10MB的硬碟空間。提到640×480 256色的模式，不得不令人聯想到同樣是使用3D STUDIO製作的第七位訪客，由於沒有採用「記憶體切頁」的程式技術，使第七位訪客的畫面會有閃爍的現象，鐵甲戰士的製作小組保證，鐵甲戰士在高解析的模式下，雖然圖形的資料相當大，但仍不會有閃爍的現象，當然，這一切都將歸功於所謂的「記憶體切頁」技術。

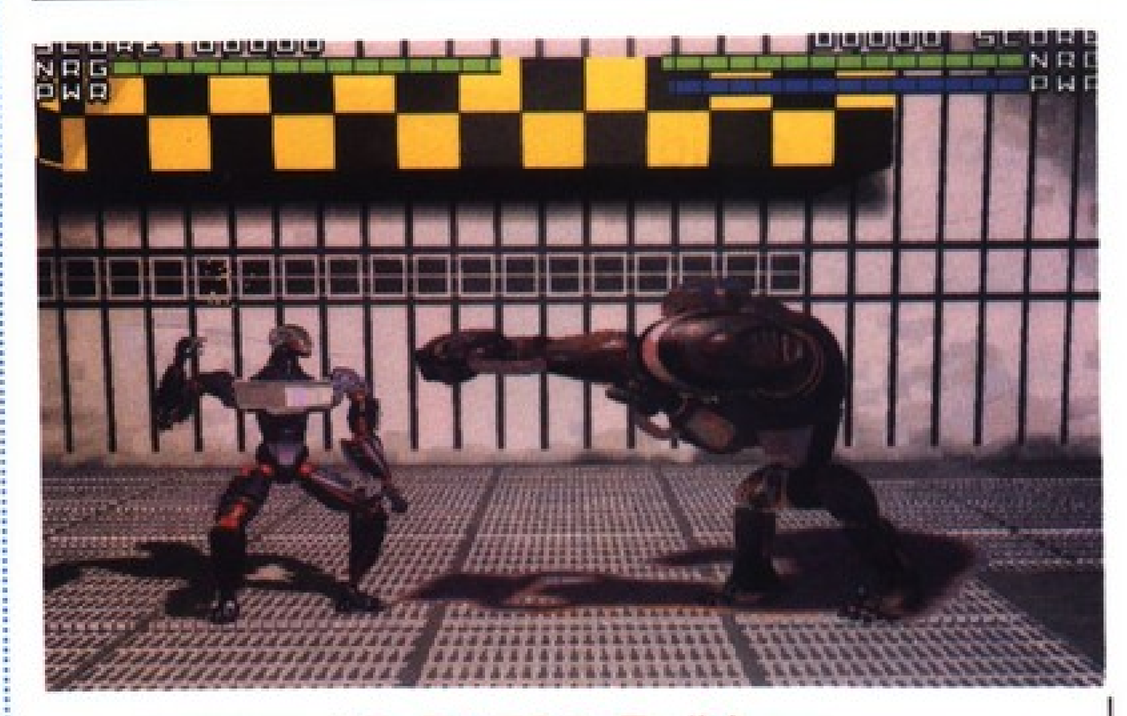
看過鐵甲戰士的人多半會拿它來和「格鬥至尊」--快打旋風Ⅱ比較一番，有些人還認為鐵甲戰士是在模倣快打旋風。對於這種論點，鐵甲戰士發行公司MI-RAGE的經理Julia Coombs覺得蠻「感冒」的，她認為格鬥類型的遊戲本來就有許多共通的要素，如果硬要說格鬥遊戲就是快打旋風，那麼鐵甲戰士絕非只是快打旋風而已，它還超越了快打旋風，尤其鐵甲戰士擁有前所未有的劇本、前所未見的華麗圖形，堪稱是新一代的格鬥典範。我們衷心的期盼這些話不只是廣告詞而已，由於鐵甲戰士近日將由台灣晶技在台代理發行，究竟答案如何？相信很快就能分曉。

●●●●●●●●●●●●●●●

激烈的戰鬥——鐵甲戰士捉對廝殺！



Cyborg VS Soldier，正義與邪惡的對決！



Soldier VS BHF03 Builder，一場力量的較勁！



Cyborg VS Loader，新舊世代的宿命之戰

鐵甲戰士出場－機械角色徹底分析！

鐵甲戰士採用了PC格鬥遊戲史上最華麗的角色。遊戲中登場的每個鐵甲戰士不但擁有自己的戰鬥風格，更可怕的是每位戰士皆身懷驚人的絕招！在兩人玩的模式下還可選擇任一角色來與朋友對戰哦！



2.Soldier：

ELECTROCORP列名爲最高機密的計劃產品，和Cyborg不同的是，Soldier完全沒有感情中樞，只爲戰鬥而戰鬥殘酷，可說是一具戰鬥的機器。



3.Combat droid：

由ELECTROCORP日本分公司所製造的鐵甲戰士，設計的目的主要是作爲與敵人徒手對決之用，因此它只能使用一些傳統的戰鬥技巧，並沒有比較驚人的絕招出現。



5.BHF03 Builder：

BHF03 Builder是被設計用來搬運極重的機器零件的機械人，因此，它的移動也相對的比較緩慢。但它有力的臂膀卻柔軟而極富彈性，是相當可怕的對手。

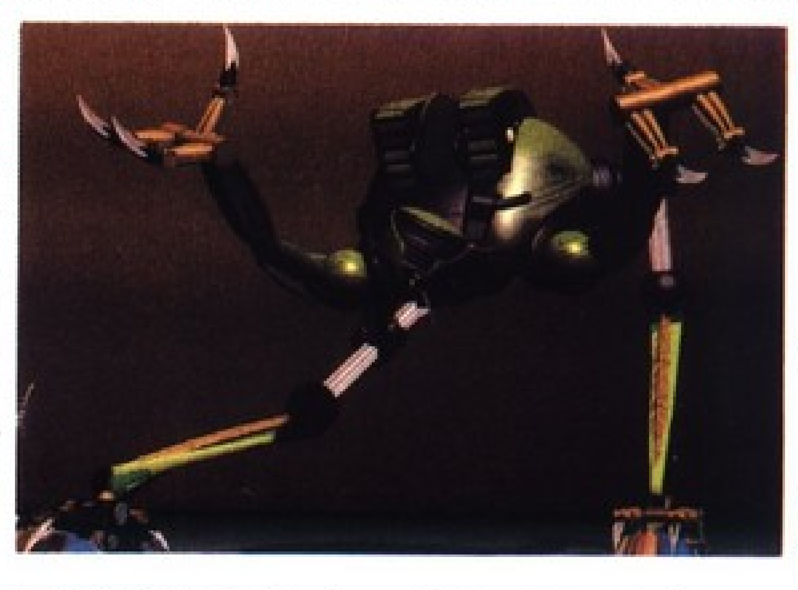
1.Cyborg：

一人玩模式之下玩家所控制的主角，是由半人類半機械所合成的鐵甲戰士，這點和機器戰警很類似，不過它卻能完全擁有自己的人格與感情，完美的體型可說是最高科技的結晶。



4.Loader：

ELECTROCORP中最舊型的機械人，雖然設計已有點過時，但它的力量之大仍是一等一的，常能發出極具破壞力的攻擊。



6.Crusher droid：

是ELECTROCORP中最高大的機械人，由於擁有相當長的機械手臂，使它能在戰鬥時抓住敵人，然後利用手上的利剪將掙扎中的敵人分解，是相當可怕的絕招。



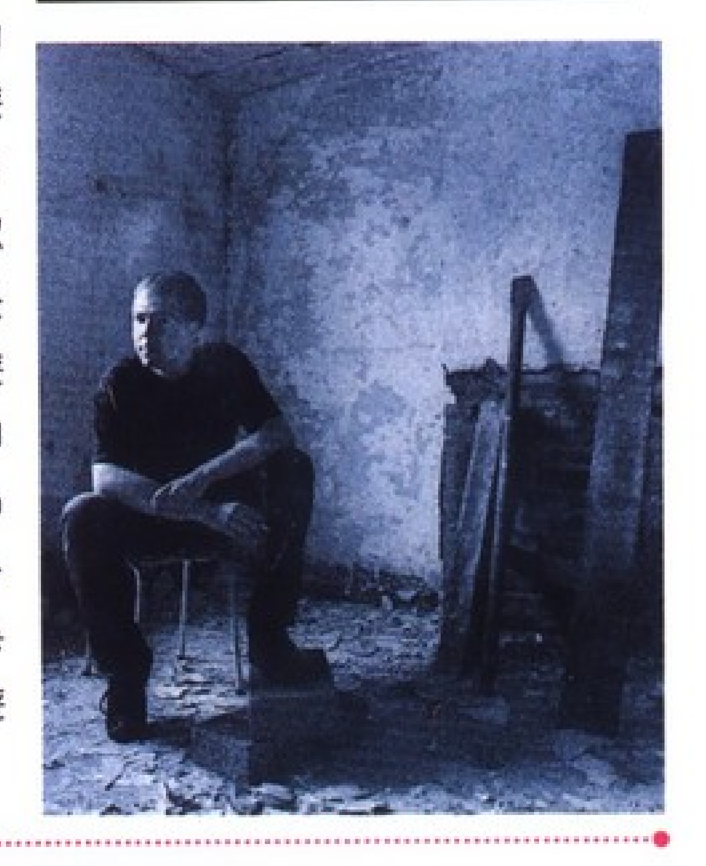
7.Supervisor：

由可變形的聚合金合鈦製成，可說是遊戲中的大魔王。它是ELECTROCORP研發部的智慧結晶，也因此獲得了許多不尋常的特質。例如，它能藉由調節電流來改變成任何型體。另外它還有將自身溶化來躲避攻擊的能力，，甚至有將手變形爲長釘與鐵鉆的絕招，這點與魔鬼終結者2中的T1000很類似。

製作小組－BITMAP BROTHER 徹底介紹

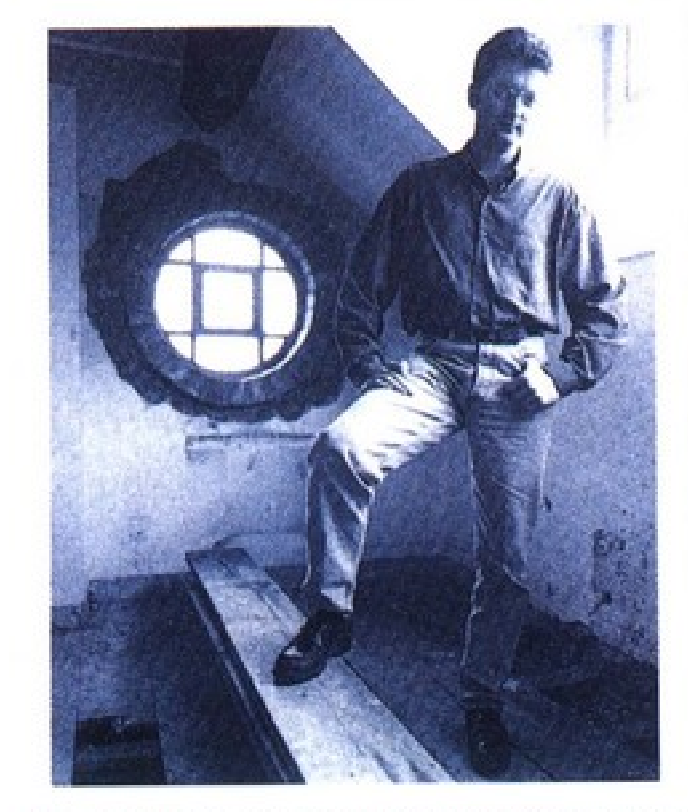
Sean Griffiths：

Bitmap Brother中的老大，也是這個五人製作小組的組頭，曾任動作遊戲屠龍記、神奇口袋的企劃。Sean認爲鐵甲戰士並不是一個傳統的快打遊戲，而是一個高AI的格鬥精品，Sean甚至宣稱鐵甲戰士絕對是個能超越快打旋風Ⅱ的格鬥遊戲。



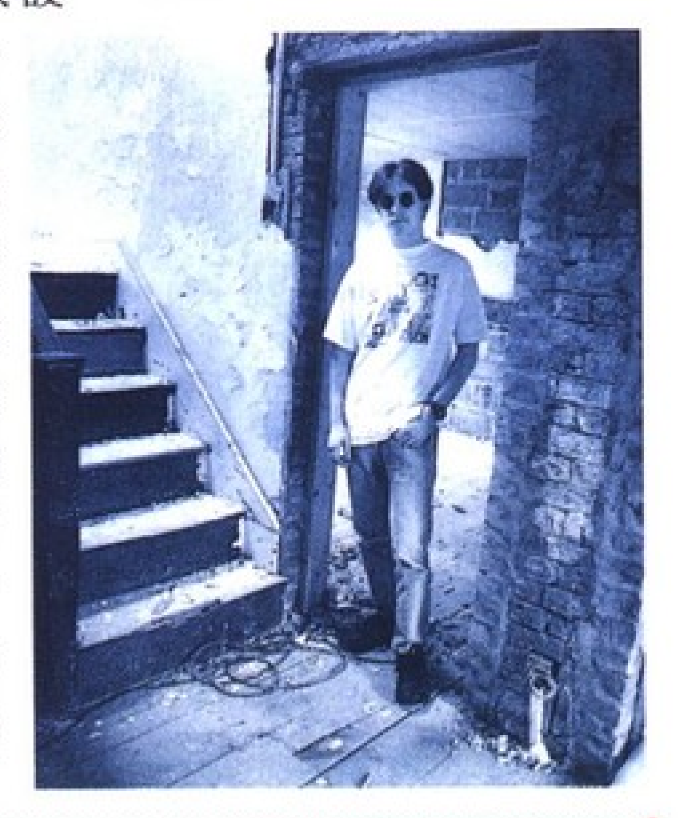
Sean Naden：

主要負責機械人的繪製，Naden是看到就業服務中心的廣告才找到這份工作，在此之前，他是個完全的新手。在所有的鐵甲戰士中，Naden認爲Cyborg是最難製作的，因爲它肌肉發達的光滑外型實在很難用電腦來表達，爲此Naden特地參考了許多健美雜誌，甚至還看了許多解剖學的書。



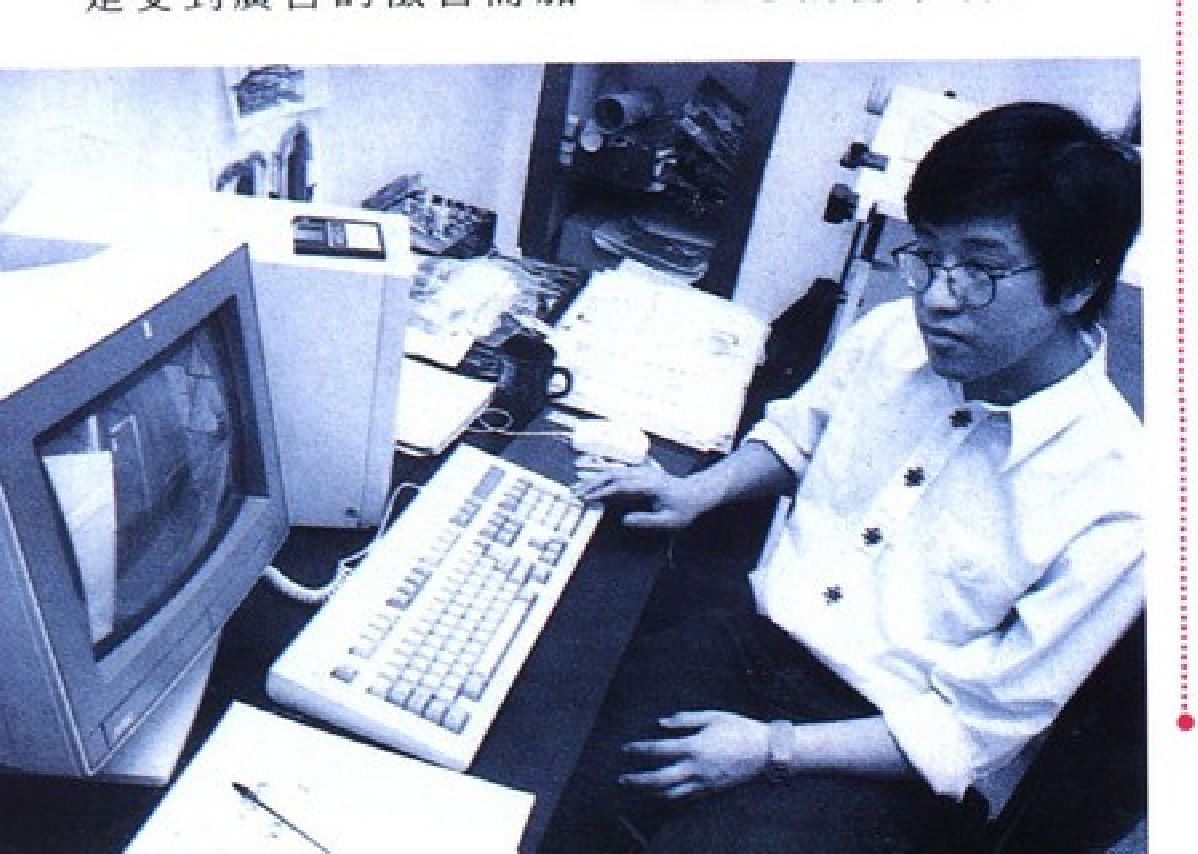
Andy Clark：

鐵甲戰士的程式設計師，他是使鐵甲戰士們「動」起來的人，因此可以說鐵甲戰士的戰鬥老師，爲了使鐵甲戰士的戰鬥動作更流暢，Andy特地利用座標系統來設計「套招表」，有了「套招表」後，鐵甲戰士在對打時的動作就不至於太過生硬了，可因此增加不少耐玩度。



Kwan Lee：

製作小組中唯一的一個中國人！他原是個自由的室內設計師，也是受到廣告的徵召而加入這個小組。他負責繪製遊戲建築物與場景，由於是個職業級的室內設計師，因此缺乏3D Studio的設計經驗，目前正在惡補當中哦！



Gary Leach：

原是個火星藝術專家，除了一頭龐克外，他腦海裡還有許多異於常人的奇怪想法。Gary負責鐵甲戰士的戰鬥招式設計，雖然許多鐵甲戰士的招式能用人或動物的搏鬥動作來作參考，不過Supervisor液態的手腳動作對他來說是個十足的挑戰。



奇幻帝國 Fantasy Empire

自從SSI與TSR公司開始合作以來，就以龍與地下城的設定為藍本，推出許多膾炙人口的遊戲，不過類型還是以角色扮演遊戲佔大多數，策略遊戲只有長槍之役（War of Lance）。但是去年SSI公司的策略卻有所改變，開始發行由外製小組所製作的幻想策略遊戲。

■類　別：策略
■容　量：16MB
■出版公司：軟體世界
■發售日期：未定

最近，SSI公司又發行另外一套以AD&D為背景，結合策略與動作的新型態遊戲：奇幻帝國（Fantasy Empire）。此次，玩者將接受地下城主的挑戰，來到米斯塔拉（Mystara），帶領由精靈、矮人、半獸人等生物所組成的部隊，征服整個領域。

遊戲共分成兩大部份，其中劇場模式可以讓玩者選擇不同的劇情，以預設的人物直接進入戰場。此種模式的規模比較小，只有一名對手，是為了讓玩者熟悉遊戲的介面、規則與戰略技巧而設定的。另一種全面戰役模式才是重頭好戲，玩者必須自己創造初級人物並挑選不同等級的對手進入戰役，在不斷的征戰中逐步提昇能力。每當獲得一次勝利，所有的經驗值與力量都會累積起來，以待下一場戰役對抗更強悍的對手。

奇幻帝國的操作是標準的圖形指令系統，只要一鼠在手，就可以完成所有的操作。主畫面大致分成三部分：中央的部份是地圖視窗，地圖上林立的盾牌符號代表各國的勢力範圍，這些盾牌同時也能切換顯示各種資料；畫面底部則是由各種圖形指令所佔據。主畫面裡最搶眼的要算是位於畫面頂端的地下城主，當玩者施展法術或是建造城堡時，他都有不同的小動作，有時候還會提供一些忠告。有趣的是，如果玩者久久沒有下指令，一段時間之後，地下城主會開始呼呼大睡。製作小組宣稱，為了讓地下城主也有像人類一般的行為，地下城主的控制程式是採用最新的類神經網路人工智慧技術，至於效果如何，就讓玩家去評斷了。

遊戲的進行方式還是採用回合制，每個國家輪流在每一回合下達指令，其中玩家可以選擇的指令約有十餘種：包括建設王國、訓練部隊、施展法術、移動部隊或是派遣英雄出去尋寶等等。當所有命令下達完畢，就可選擇結束回合指令，讓下一名對手開始行動。如此周而復始，最後留下來的就是勝利者。

外交在本遊戲所佔的份量並不大，因為由電腦控制的國家對玩者的敵意很強，每回合都來勒索貢金，若玩者不給，就會開始攻擊，就算給錢，也是沒完沒了。筆者就乾脆一律不給，省得麻煩。

當兩方兵馬進入同一塊領地，遊戲將會在回合更迭時進入戰鬥模式。首先，雙方部隊先略作簡單的佈署，如果部隊裡有施法者，還可以在此時施祝福術或混亂術提高整體戰力。當佈署完畢，接下來將會進入本遊戲最有趣的動作戰鬥模式。你可以切換控制己方的所有單位，使用鍵盤或是搖桿控制他們的移動和攻擊。在此畫面你將可以看到戰士揮舞雙手巨劍衝鋒陷陣、精靈使用弓箭射擊，而魔法師由魔杖射出火球。此外，你還可以控制攻城鎚擊破敵方的城門。至於其它未受直接控制的部隊，則是根據玩者所設定的作戰模式行動，可以選擇的模式包括：攻擊、擾亂、掩護與退卻。

英雄在戰鬥裡也扮演著重要的角色，玩者可以利用英雄直接領導己方單位向特定目標推進，可以集中攻擊敵方

奇幻帝國

最弱之點。如果玩者不想自己進行戰鬥，可以按ESC鍵將控制權交給電腦，電腦會根據雙方的兵力，決定勝敗。當戰鬥結束，電腦會顯示雙方所有的兵員損失，供玩者參考。

善惡陣營在遊戲中佔了很大的份量，玩者在遊戲的行爲必須符合人物所屬的陣營。善良的人物不能夠隨意地撕毀盟約，也不能召募邪惡的部隊。邪惡的人物可以爲所欲爲，但佔領城市的收入很少。如果不按此規則，會激怒地下城主而招致不可預期的後果。當人物創造完成，挑好對手之後，就可以開打了。

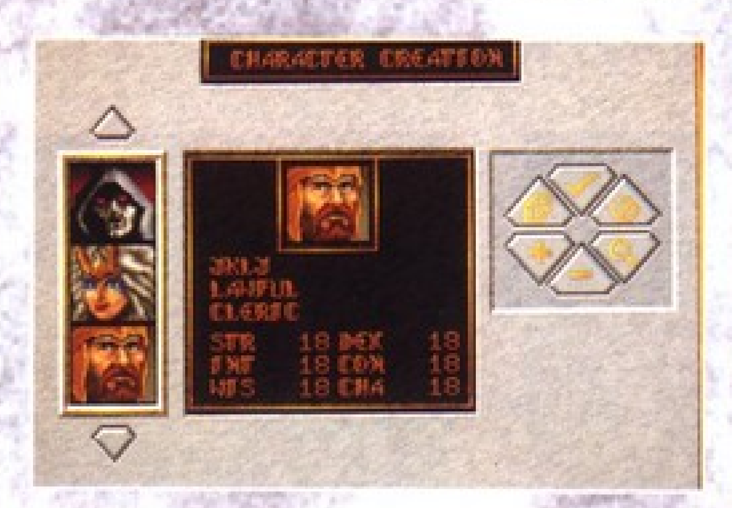
基本上，遊戲的策略會隨著時期不同而有所改變。初期主要還是以領土建設與擴張爲主，當佔領一塊領地時，首要之事就是建設要塞（Keeps），如此才可以鞏固該地的控制權。接下來就是設立各種訓練場所（軍械庫、巫師之塔、神殿），訓練各式兵員。

至於英雄則統統派出去尋寶，尋回來的寶物除了英雄自己的裝備之外，還有一些寶物會存入寶庫，供玩者使用。當積蓄一定實力之後，就可以挑選較弱的敵手開刀了。玩者可以施展一些法術如閃電或是流星雨削減該領地的力量，再派兵長驅直入。

整體說來，奇幻帝國在介面上作了許多新的嘗試，操作性也不錯，加上AD&D的設定使它的內容更有深度。喜歡策略遊戲與動作遊戲的玩家不妨試試這個結合多種特色的遊戲。



地下城主會自動執行法術來削減敵人的力量。



進入戰役前第一件事就是創造人物，人物的能力是以力量、智慧、敏捷等六大屬性來表示。



遊戲總共提供五種不同的職業，包括戰士、魔法師、牧師、精靈、矮人等，每種職業都有其不同的特性。



要多加建設，以使自己的力量更強大，才能一統江山。



創造更多的部隊以便擴大勢力範圍。



當進入戰鬥時，便進入動作模式。



飄洋過海，意圖天下！

魔眼封印



創世紀系列的遊戲可稱爲RPG的藝術之作，而在魔眼封印中将可看到不少和創世紀神似的畫面，可見國人自製遊戲的水平之高，這也是玩家的一大福音。

■類　別：角色扮演　■容　量：約20MB
■出版公司：軟體世界　■發售日期：預定2月上旬





當隊伍進入傳送點時，可看到精彩的傳送動畫。

在上一期雜誌中，介紹了不少有關魔眼封印的資料，想必各位看得心癢癢的，在這一期中，將再爲各位介紹更詳盡的資料。

正如上期所言，乍看之下還以爲是創世紀系列的遊戲，但這遊戲其內容絕不像創世紀那麼嚴肅，創世紀中的主角是聖者，做事要顧慮到很多的美德限制。但在魔眼封印中，主角只是一個狂妄自大的小混混，一直到受了女主角密斯威脅（因爲她救了主角）利誘（完成任務就可主宰天下），所以主角才擔起拯救世界的任務。

故事中，主角必須翻山越嶺的踏遍六大陸，尋覓志同道合的伙伴，發掘各式各樣的物品，來完成各項任務，得到各種神兵利器，以利進行滅魔行動，所以遊戲必須花費一段不短的時間才能完成。

魔眼封印的要求，比起創世紀VII來得寬鬆多了，只要有硬碟、彩色螢幕，加上286以上的機種和2MB的RAM，就可以進行遊戲，不過主機上最好有4MB的RAM，否則進行遊戲，將會延遲不少速度，但是將會比創世紀VII來得快。

在國人自製遊戲上，魔眼封印是個很新的嘗試，魔法除了一般的火、雷、恢復系之外，更加入了許多魔獸術，但要使用這些魔獸召喚之術，必須先得到各類魔獸的卵，再把這卵用於同類的魔獸上，就可將這魔獸收服，如此一來，使用魔獸卵的人物就可以在法術欄中使用魔獸術，其中有防禦性的如鏡獸、攻擊性的如火鶴術和雷蛇術和加速之暴走術以及飛行獸等各種魔獸術，這是一個新的法術，也是一般的PC遊戲上所沒有的。

在戰鬥系統上，是即時戰鬥系統，只要事先設定好戰鬥模式，就可進行戰鬥、防禦或迴避。而且主角在接近死亡時，邊框會顯示紅色，提醒你要利用恢復道具或用恢復法術來恢復體力，而隊伍中若有伙伴體力不支時，就會到一邊避戰，只要再恢復伙伴體力就會再加入戰鬥。

喜愛創世紀的玩家，千萬別錯過了魔眼封印，相信在舊曆年時，這個中文遊戲將會呈現在各位玩家面前。






人物介紹

特斯克

雙重性格，人前驕傲自大，人後善良熱情。有著一股妄想主宰世界的狂妄自大！





傑麗亞

西邊極大陸名魔導師亞果達之妹，小時即力大無比，勇敢果斷。故日後成為極富正義感之女戰士！

魯斯

為人直率，做事謹慎，擁有光戰士之美名，傳說如今隱居於日光島上，保衛著島上居民！





默罕

為人沉默寡言，心存狡詐，平常以販賣獸卵為業，知道許多情報，其職業為秘術士！

卡蜜兒

傳說中極大陸最偉大的女魔導師，個性沉穩魔法知識甚高，但不食人間煙火，目前正隱居於岩中城！





卡蕾兒

為卡蜜兒的學生妹妹，外表、性格均和卡蜜兒相同，但卡蕾兒擁有傳承他人能力的特性，這是卡蜜兒所沒有的。

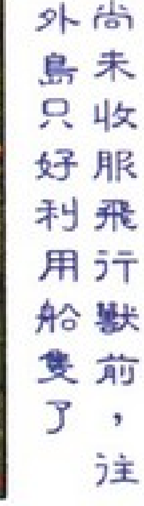


←醫者之家是隊伍將會常去之處，只要一次就可以使MP和HP全滿。

↑詭異的地形，不知躲著什麼妖魔鬼怪，千萬別掉以輕心，否則就死於非命了。

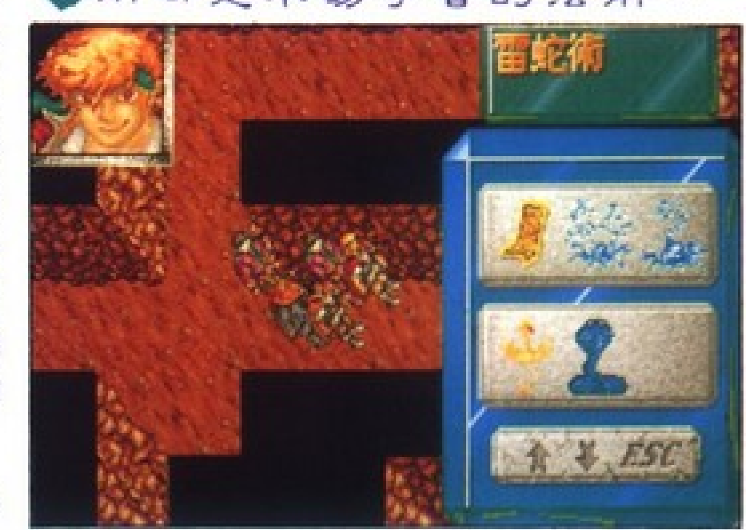


↑火、雷之術是最基本的法術，但威力卻是不可忽視的。



↑尚未收服飛行獸前，往外島只好利用船隻了。

魔獸術中的火鶴術和雷蛇術都是不易學會的法術。

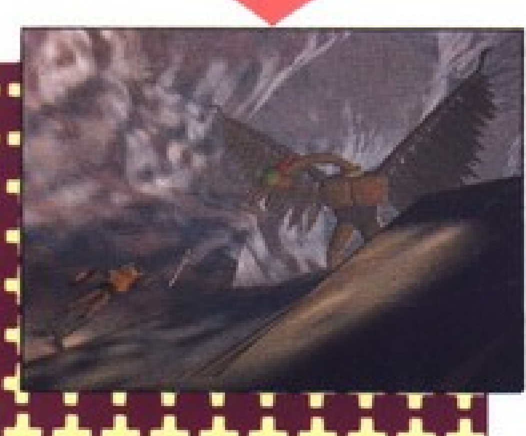


NEW FILES

秘！

各種魔獸造型大公開!!

主角面對怪鳥，瀕臨死亡，客斯適時出現，救了主角一命。

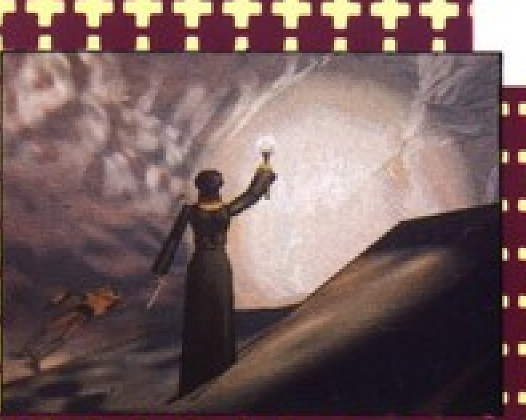
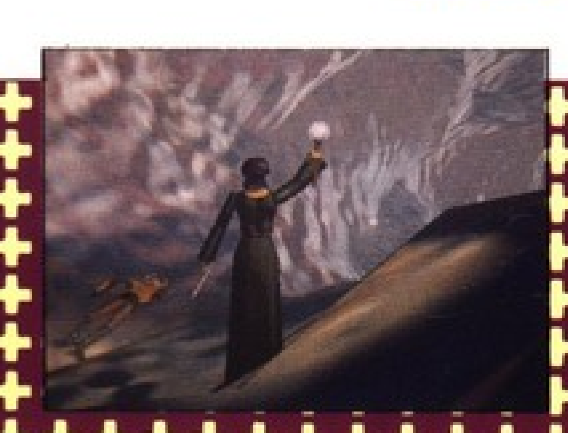


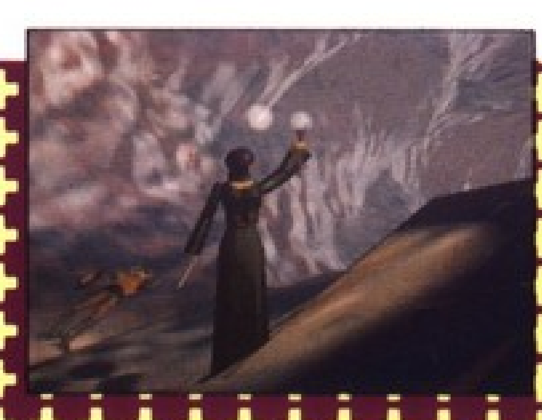




●魔獸在遊戲中可被收服，因此佔了極重要的地位。

★以上圖片均為開發中圖片，若有更正，恕不另行通知。



卡耐雞的人生指南
THE DESIGNER OF LIFE



「卡耐雞的人生指南」是由光譜資訊所製作的人生模擬策略遊戲，玩家可用輕鬆的心態來重新面對與規劃自己的人生生涯，並在遊戲中作一些有趣的人生實驗，可說是個好玩又極富哲理的大膽嘗試。

■類　　別：策略　　■容　　量：4MB
■出版公司：光譜資訊　　■發售日期：預定2月25日發行

如果把人生想像成一張無限寬廣、緊密地佈滿分岔口的地圖，那麼雖然每個人都是由相同的起點（生），走向相同的終點（死），但由於每人所作的抉擇與時機不同，導致沒有人能產生相同的旅程。因爲看到一隻小老鼠而觸發的靈感，創造了米老鼠這個歷久不衰的狄斯奈卡通人物；一個搭飛機的決定卻扼殺了徐志摩這個天才詩人；原本開卡車卻轉而出唱片的契機，使貓王成爲世界巨星。往往一個看似不經意的小決定，就完全扭轉了人的一生，不論是好或壞，任誰都沒有重來一次的機會，也永遠無法知道『如果當初做另一個決定……』到底會更好或更壞。

基於一份對於人生之複雜卻又不可測知的感慨，光譜資訊的製作小組期望能運用電腦來模擬這個謎題，使人能預先對自己的未來做一個完整的規劃，嘗試錯誤和記取經驗，進而避免在現實生活中造成無可挽救的悔恨，並且還能一償『試試不一樣的生活』的宿願，彌補人只能活一次的遺憾。

「卡耐雞的人生指南」運用兩張地圖來模擬這個錯綜複雜的「人生」，其一是由數萬個分岔點密佈而成的「成就網」，上面包括學業與事業前途 -- 政治、運動、經商、教育、演藝、藝術等等各行各業可供你親身經歷，每一個分岔口即爲眞實生活中大大小小的抉擇，没人能擔保它將帶你走向成功或毀滅；其二是代表了生活作息和人際關係的「生活圈」，它包含了生活周遭的人事物，不論進修、就業、交友、婚姻及休閒，在在面臨取捨及考驗，每一件事都需要你大膽而謹慎的判斷。

玩者由十二歲起步，預設自己的人生目標、規劃職業生涯、施展交際手腕、充實自身技能，向名譽、財富、健康、智慧、道德及快樂六項屬性挑戰，即使你在年輕時有很好的學業成績，但切忌高興得太早，小時了了、大未必佳，當你七十歲退休時，會是一個有財有勢的名人，或是智德兼備的大聖人，甚至是孤苦無依的貧窮老頭子？全取決於你步步爲營的人生計劃，明智果決的人是絕不會讓自己犯下導至身敗名裂而終生後悔的錯誤決定。

選擇謹慎保守的策略眞能帶來平安喜樂嗎？大膽積極的作風又能換來怎樣的機運呢？「卡耐雞的人生指南」讓您面對最難解的人生謎題，向生命最高成就挑戰！



▲怎樣？要在配偶欄填上他的名字嗎？

▼小心點，這可是徘徊在生死間的抉擇哦！



▲你可以轉頭就走，但愛心通常會收到一些意外的報答。

麒麟傳說

麒麟傳說是龍緣公司繼萬里長城之邊城奇俠後的大作，此回是由神獸麒麟爲主角，而展開一段南征北討的故事，喜愛萬里長城的玩家又有福了。

■類　　別：角色扮演　■容　　量：14MB
■出版公司：龍緣科技　■發售日期：未定

繼萬里長城之邊城奇俠後，龍緣科技又以萬里長城之邊城奇俠中的神獸麒麟爲主角發展出此RPG--麒麟傳說。

話說於涿鹿大戰中被龍族所降服的魔族，正虎視眈眈地望著這塊大地，於是先騙走了鎮黃河的煜乾球，又施法溶化了北海冰窟……等一連串的詛咒及暴力行徑，使得各界民不聊生。於是，母神女媧只有儘快召集治水降魔的勇士，而麒麟和白虎便於此時脫穎而出，雙雙踏上險惡的旅途，而這兩隻神獸又如何面對敵人強大的攻擊呢？當然母神女媧亦不會看心愛的神獸遇難，亦召來了幫手，而幫手呢？

麒麟傳說的時代背景設定在大禹治水的年代，爲邊城奇俠之前傳，延續著邊城奇俠的系統和風格，保留邊城奇俠下述之特點：高解析度的畫面表現--麒麟傳說的畫面採用的是544 × 416 16色模式，有別於常見的300 × 200 256色及640 × 350 16色的設計；配合地形變化而設計的精緻戰鬥背景，使戰鬥更多樣化；隨時隨地存取之記憶系統，不會再遺恨；加上完整而充實的劇情和演出，使遊戲更有看頭。

除了上述各點外，麒麟傳說還加入了下述功能，使其比第一個產品更加成熟：

1.快速總攻擊：

在邊城奇俠裡作者們嚐試著"避免練功痛苦"的理想，但仍有很多朋友認爲仍須練功，因此創造了"快速總攻擊"的功能，並降低遇敵率，提高撤退率來使麒麟傳說更趨近於避免"練功痛苦"的理想。麒麟傳說中對雜兵戰，若使用總攻擊命令時，勝負幾乎都可在一回合內決定。

2.更精采的對大魔頭戰：

麒麟傳說之大魔頭，有些會複數出現，不只一位而已，因此對大魔頭戰更有變化，更精采有趣。

3.豐富有趣的迷宮設計：

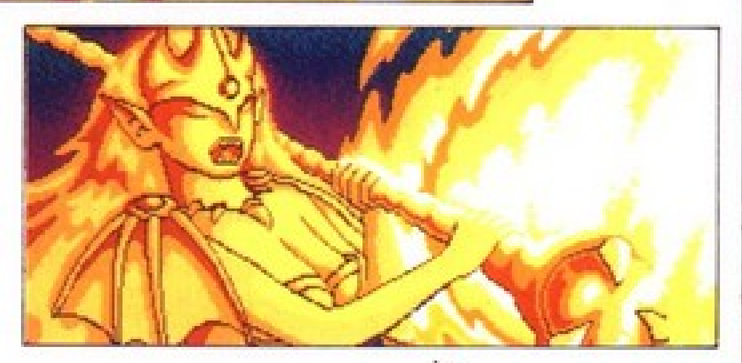
加重了解謎的要素，使得迷宮更爲有趣。麒麟傳說的每一個迷宮都有主題，例如：推理迷宮、箴言迷宮、漆黑迷宮、陷阱迷宮等不勝枚舉。

在控制方式方面，延續邊城奇俠，只由↑、↓、←、→、SPACE、ENTER、ESC及Ctrl八個KEY就可以控制大局，設計者更將所有的道具用途、使用方法、法術運用方式及功能選單系統中一一條列清楚，使遊戲更有體貼的感覺。

相信麒麟傳說將又帶給玩家一個全新的感覺。











蘑菇屋、雪屋、石屋等各種不同的房屋造型。







四個主角分佔螢幕四個角落，敵人位居中央，使玩家有居於優勢地位的感覺。

人物登場介紹



①麒麟：主角。爲女媧所鐘愛之神獸之一，擔任巡行天下、治水除魔的神聖任務，個性隨和，善於溝通，所以得到大家喜愛。



③火煞：火之精靈。掌管火界事物，亦是母神召喚而加入隊伍，他沈默，而且更冷靜，常在寂靜中完成所有任務，正因他謙恭，所以，總是把掌聲留予他人而她總是孤獨。



②白虎：神獸。亦爲女媧所扶養，善於觀察，和麒麟相比，白虎是個冷靜的角色，亦是個謹慎的謀略家，但個性好勝，也因此爲旅途帶來不少險象。



④風靈：風之精靈。掌管風界事物，經由母神召喚而加入隊伍，在隊伍中充份發揮了和諧斡旋的功能，因爲她充滿了神祕感，風靈的恢復法術是無人能比的。



麒麟與白虎雙雙踏上未知的旅程。



⑤小啓：人類。是大禹之子，但因大禹忙於治水而對小啓疏於照顧，在風靈的堅持下，他加入了隊伍，而更在尋父的過程，使小啓更加成長，從懷疑、否定，直到……。

恐龍世紀



國內首部以各式恐龍爲主角的戰略遊戲，新穎的題材和輕鬆幽默的風格，相信可帶給玩者另一番不同的感受。

■類　　別：戰略　■容　　量：未定
■出版公司：精訊資訊　■發售日期：預定2月發行

時下國外軟體設計公司所設計的戰略遊戲大部分都是以一些歷史的戰爭爲題材，由於講究眞實，因此較爲複雜、單調，親和力亦不夠，很難引起玩家的共鳴。而自從國人自行設計的天使帝國發行以來，由於操作簡便、戰鬥動畫活潑有趣，這種以單兵作戰方式的戰略遊戲很快的就引起了很大的迴響。

龍翔工作室的第一套遊戲『瘋狂醫院』走的就是輕鬆逗趣的路線，和國外同類型的遊戲就有很大的差別，而龍翔工作室的第二套作品『恐龍世紀』的創作理念亦是如此。恐龍世紀裡的各式恐龍皆採用可愛的卡通造型，戰鬥動畫裡亦可看到各種滑稽的畫面，而操作界面也相當容易上手，相信玩者很快就可融入遊戲中。

戰略遊戲最吸引人的要素之一，莫過於進化升級系統了。在恐龍世紀裡，可進化的恐龍種類相當繁多，且玩者可自行選擇要進化成那一類的恐龍，每一類的恐龍都有自己的特色所在，以下就針對此遊戲的進化系統做一詳細的解說：

1.巴氏龍：

出現於兩億四仟萬年前，是恐龍的祖先，在遊戲之初只能孵出這種恐龍，戰力十分薄弱，可是一旦獲得進化的機會便可自由選擇要進化成任何一類的恐龍。

2.劍龍類：

攻擊力及防禦力十分均衡的恐龍種族，從巴氏龍算起只需要五次進化便可得到此一恐龍種類中最強的劍龍，十分划算；缺點是移動速度較慢，因此只適合用作防禦之用，不適合作爲攻擊主力。

3.雷龍類：

移動速度慢且進化所需時間長是本族群的最大缺點，然而一旦能進化出雷龍以上的恐龍時便可以獲得強力的地震攻擊術，尤其是此類恐龍中的最高級兵種：特超龍；生命值、攻擊力及防禦力都是最強的255，是本遊戲之中最強力的兵種，絕對是可以獨當一面的超級兵種。

4.甲龍類：

本種類的恐龍攻擊力雖然不高，但卻具有極佳的防禦力，在遊戲之中幾乎不用擔心他們會被敵人打死，是你在組織防禦部隊時的最佳人選，尤其是在遊戲進入後半階段以後，劍龍類漸漸不能抵擋住敵軍攻擊時，甲龍類更是替代劍龍類的唯一選擇。

5.鴨嘴龍類：

本系列恐龍以投擲石頭爲武器，是遊戲之中唯一具有遠程攻擊能力的恐龍種類，這類恐龍的攻擊力及防禦力都不高，不適合單獨作戰，較好的做法是成群結隊，或是作爲其它主攻部隊的支援火力較適合。

6.角龍類：

這個種類的恐龍在攻擊、防禦及速度各方面來看可說是所有恐龍之中最均衡的一群了，不但適合防禦，攻擊也是十分在行，尤其是這個種類之中最強的三角龍，更是除了主角安妮及超特龍之外的最佳全能部隊。

7.魚龍類：

本系列恐龍是所有恐龍族群之中游泳速度最快的，可惜攻擊力及防禦力欠佳，因此最好是以成群結隊的方式出擊較不吃虧。

8.肉食恐龍類：

這個系列的恐龍移動速度快、攻擊力高是天生的攻擊主力部隊，爲了保持強大的戰力，在我方軍團之中最好能保有三分之一到二分之一的肉食恐龍類部隊，並且將這些肉食恐龍類以三、四隻一組的方式編成戰鬥小組，在應用上較爲靈活。

9.蛇頸龍類：

這個族群的恐龍各項特性都和魚龍類相似，只是速度比魚龍慢一點，但是攻擊力和防禦力好一點，在實際運用上可以將本類恐龍和魚龍混和編組，以便截長補短，互相幫助。

10.翼龍類：

本系列恐龍是所有恐龍族群之移動速度最快的，最適合用來追擊敗逃的敵軍及各類緊急支援任務，缺點是攻擊力及防禦力都不怎麼樣，一不小心就很容易被打死。

恐龍世紀中獨特的進化系統

巴氏龍



似蜥龍　狹嘴角　多氏龍　細顎龍　稻井龍

板龍　彎龍　魚龍 1　虛形龍　細爪龍　諾杜龍

青龍　梁龍　泰農氏龍　鸚鵡龍　魚龍 2　恐爪龍　似鳥龍　達烏瑪龍

沱江龍　圓頂龍　史克氏龍　禽龍　原角龍　魚龍 3　德氏龍　亞畢氏龍　雙葉龍

【魚龍】

劍龍　雷龍　肋龍　天堂龍　盾孔龍　冠額龍　翼手龍　蛇頸龍

【劍龍】　【蛇頸龍】

腕龍　優甲龍　慈母龍　獨角龍　斑龍　角鼻龍　無齒龍

超龍　曲龍　副龍櫛龍　三角龍　異特龍　亞伯脫龍　風神翼龍

【甲龍】　【角龍】　【翼龍】

特超龍　盜龍　棘龍　暴龍

【雷龍】　【肉　食　龍】

粗齒龍　蘭伯龍



【鴨嘴龍】

＊上表僅爲「恐龍世紀」遊戲中所設定之恐龍進化程序，並非眞實恐龍之演化情形。

＊上表之中每一垂直列最底下都有一個用【】括起來的名稱，這個名稱就是代表這一列恐龍的種類名稱。

毀滅戰士 DOOM

繼德軍總部後 Id SOFTWARE 公司以更流暢的三度空間捲動和更細膩的畫面推出此遊戲，看來玩家們又得大開殺戒了。

■類　別：動作射擊　■容　量：11MB
■出版公司：精訊　■發售日期：94年1月

德軍總部各位覺得怎麼樣呢？是不是對它流暢的3D畫面覺得驚訝呢？所以它的設計公司ID Software因德軍總部而聲名大噪，德軍總部也在玩家間造成了極大的轟動。早在精訊公司發行了它的正式版（即Register版），就有許多的人已經玩過它的Shareware版了。由於Shareware免付費，當然一傳十，十傳百囉！後來ID Software出了和德軍總部十分相像的命運之矛，由於太類似（畫面、人物、內容等……），技術上也沒有重大突破，因此沒有太大的迴響。後來ID Software又承諾要推出一套名爲**DOOM**的Game，保證以華麗的畫面及震撼的音效讓大家驚訝。在93年底，**DOOM**終於推出了，剛開始**DOOM**也用Shareware版發行，但是只能玩第一個基地，不過精訊很快的就推出了完整版本，且是和美國同步發行哦！

整個遊戲過程很簡單就是一路殺到底，然後脫離基地。遊戲裡地形的起伏十分大，各房間及走廊的布局也趨向複雜，像是升降梯、螺旋台階、密室、怪物的監獄、樓中樓、控制室等設計。各位能想像人的屍體被切成兩段，倒吊在天空的樣子嗎？或是把頭砍掉，像串肉串一樣的串在柱子上而他的手腳仍然在抽動的樣子嗎？這些都算是後半部常見的「裝飾品」啦！敵人中彈的畫面亦相當精彩，譬如說我們扛著火箭炮向敵人的正面轟下去，那麼他的身體便會在空中爆開，成爲一灘血和肉的混合物落在地上。或用散彈槍在它胸前開個洞也行，而腸破肚流的景象也常碰上。而討厭的隱形怪獸，因死了也是透明，所以看不到死狀。

進入基地後要眼觀八方，聽一聽聲音，防止被人偷襲。還要當心頭上及腳下，以免被毒池及千斤頂或上方敵人的攻擊。如果到了一處有許多的敵人，別急著上前送死，先站在一旁看它們自殘一番後，再上去收拾殘局。若和同伴一起玩，記得大伙兒一起行動以免分散力量。

DOOM所採用的爲3D視角，且畫面可調大小，改變流暢度，在386DX-33＋4MB的RAM上想要有流暢的畫面，就只能開個小框框，那就一點也不刺激了。而



遊戲總共分爲三大基地，每一基地都具有九個單位，只要找到出口，就算過關。但是會因此而錯過一些華麗的場景。

便利的地圖系統

DOOM具有自動繪圖的功能，也可以在上面作標記。不過最特殊的是**DOOM**能直接從地圖上移動位置，且地圖可放大縮小，鍵入IDDT可得到地圖全景，再一次則會出現物品及敵人的位置。



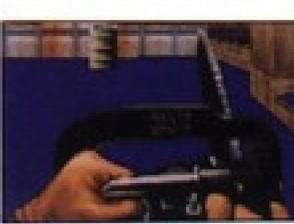
在 386DX-33 ＋ 8MB RAM 的機器上，順到可以令你昏頭轉向。**DOOM** 還支援 Novell 的 IDX，所以只要和同伴上了 Novell 網路，就可選擇合作（Cooperatiue）的作戰模式或單挑（Death-match）的模式，因為可以同時由 2～4 人並肩作戰，這種感覺不是單機上可感受到的。但若能更多人共同遊戲及加上支援 Modem 的功能那就更加完整了。

以遊戲本身的介面來說，在螢幕的下方有一列顯示目前的狀況，像是子彈、體力，所擁有的武器、武裝度及能量剩餘量。但是切換到最大的顯示幕時，就要犧牲這一列資料，不過跳到地圖的畫面時，又會再度出現。按下 ESC 鍵，就可出現選單可取檔及存檔，請注意，選單出現時遊戲仍舊在進行。一方面 **DOOM** 也有提供 HOT KEY 可直接存取檔、調畫面、音樂。另外又提供了 F11 的功能鍵，假如認為色調太暗了可以按下 F11，可使畫面較亮（其實是色彩較淡）。

DOOM 也算是一套蠻暴力的遊戲，千萬不能在它前面坐太久，剛開始是因為捲動太快而頭昏，後來是因為用電鋸鋸人鋸到手軟，整個遊戲真實到可令你覺得宛如真的置身其中，怪物不停向你撲來，四周的建築看起來都那麼的真實，那麼的立體。千萬不要太靠近任何東西，否則你只會見到平面的點而不是立體的東西，就會失去了臨場感，這大概是 **DOOM** 的唯一的小小缺點。遊戲一路玩下來時時刻刻都要緊繃著神經，注意四方敵人及陷阱，好累啊！

效果迥異的各式武器

雖然怪物及傭兵們均十分凶悍（在 Ultra Violeuce 模式），但因我們有許多的裝備，所以也是不好欺負的。甚至可拿電鋸來蹂躪敵人，聽聽敵人的哀嚎聲，享受一下當屠夫的快感（不過技巧要好點，免得敵人還沒砍到，自己先掛了！）。



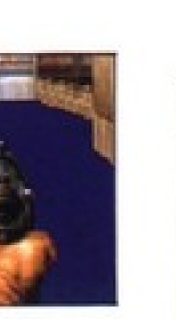

電鋸



散彈槍



火箭筒



手槍



鏈砲



電漿槍



超級雷射炮

凶狠的外星怪物登場



地獄爵士

小惡魔



遺魂

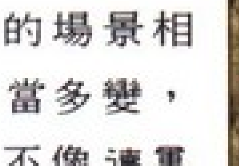


獨眼魔

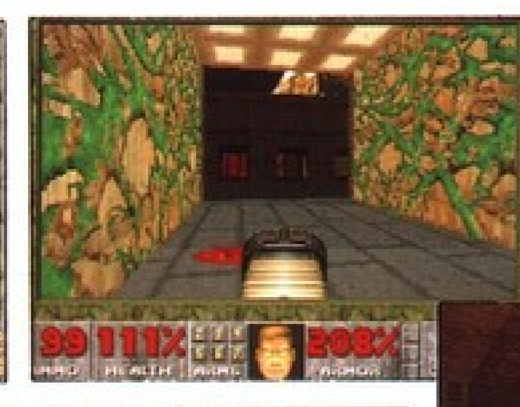
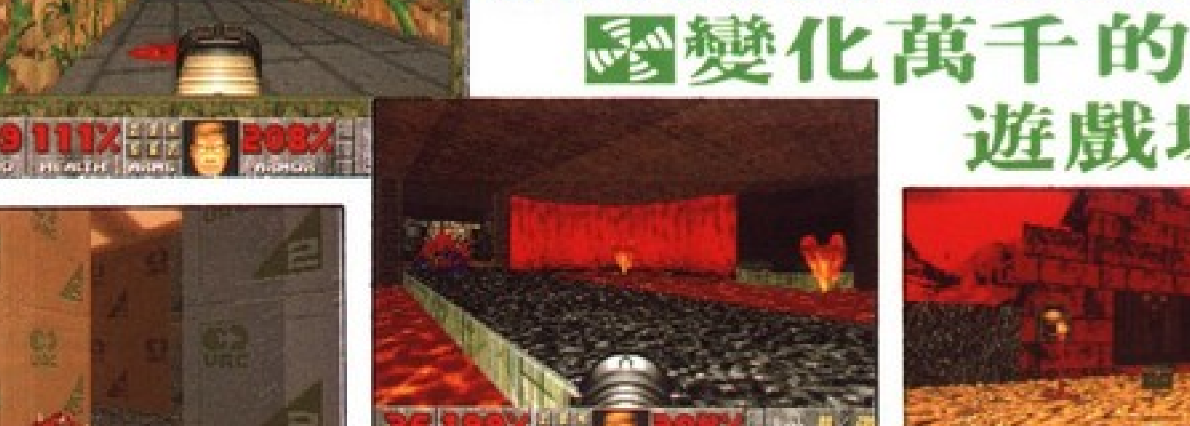
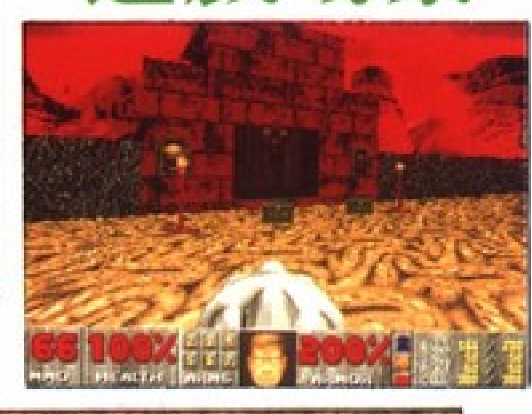


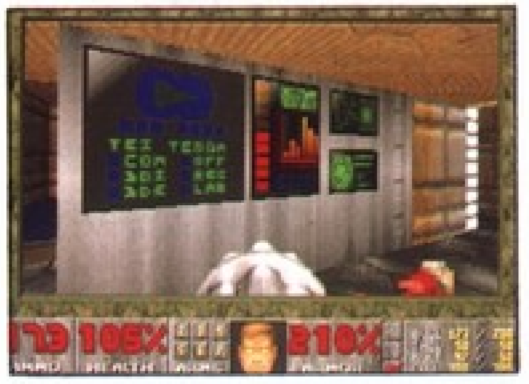
邪魔

變化萬千的遊戲場景



DOOM 的場景相當多變，不像遠單總部只有幾種牆壁而已。光是牆壁就包含數十種，例如散發著紅光或藍光的牆壁，由人的頭骨、臉或腸子所構成的牆壁，越後面變化越大，其他像灰濛的白色天空、暗紅色的天空、遠方的山巒、血池、硫酸池、輻射池、千斤頂、高低不齊的貨物堆等。

麻將情趣屋

麻將情趣屋是一個以美女為號召的麻將遊戲，由於講究「情趣」的營造，因此遊戲中出現了不少限制級的畫面，雖是一個麻將遊戲，卻使國人在H-GAME的領域裡邁開了一大步。

■類　別：博奕　■容　量：9MB
■出版公司：天堂鳥　■發售日期：1月20日

您也許知道麻將是中國的國粹，但舉世聞名的麻將情趣屋卻座落於夏威夷的某個小島，並且由十位美麗金釵駐守，傳說中十位金釵都有著傾國傾城的相貌及魔鬼的身材，牌技更是遠近馳名，慕名而來者不計其數，但只有少許名人貴族能得其門而入。

如此神秘的劇情背景相信已經吸引了不少麻將族的愛好者，想要一睹十大金釵的風采可能要費點力了。對於目前市面上一堆的麻將遊戲，麻將情趣屋可說是比較別出新裁的一套，不僅將十三張麻將的玩法及各種役名解釋的很清楚，讓不是很熟悉十三張的玩者能更瞭解，還添加了數種H級的情趣用品供玩家鬆懈緊張的情緒。

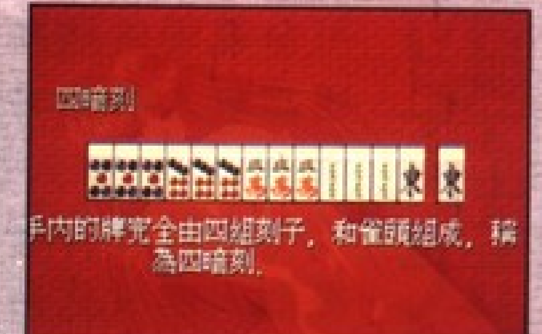
遊戲開始時，有一段詼諧的動畫，進入遊戲前建議不熟悉規則的玩家先惡補一下吧！這個遊戲的AI充份發揮了「君子之手」的精神，所以玩家的牌技才是致勝的要訣。在看完對手的簡介後便正式開戰，這時能看見玩家與對手的手你來我往的摸牌…捨牌…摸牌…還蠻有身歷其境的感覺。至於碰、吃、胡、聽牌等指令都是以對應的大字動畫來表現，加上語音效果的確是別出新裁。在戰勝每一位金釵後會獲贈情趣用品，你可順便看看她是什麼三頭六臂的大美人。遊戲中的十位金釵都是用640×480的高解析模式畫出來的，在使用不同的情趣用品時，她們便會有不同的表現，相信製作群為了這些圖鐵定是刻得頭破血流。

麻將情趣屋在音樂上採用了較為輕鬆的樂曲，並在每個階段配合不同的音效，營造出相當輕鬆有趣的情趣風格。遊戲中想要戰勝對方並不容易，必須不斷地累積POWER點數以購買牌型，但因為對手也有購買牌型的權力，所以最好盡快地戰勝對手，免得夜長夢多。

看過麻將情趣屋的圖片後，你是否已經躍躍欲試了呢？基本上麻將情趣屋是一個麻將H-GAME，什麼是H-GAME？嗯…就是……啊…可能……反正看過圖片就知道了！當然，在本雜誌「三點不露」的編輯理念下，無法把所有的「精采」圖片刊出來，不過讀者們應該可由篩選過後的圖片一窺H-GAME的端倪。麻將情趣屋的確不同於一般的麻將遊戲，整體而言，麻將情趣屋應算是一部中西合璧風格的麻將作品，對於嗜玩麻將的玩家又將是另一番全新的挑戰。

大牌役名解說畫面，背景的美女圖隱約浮現！

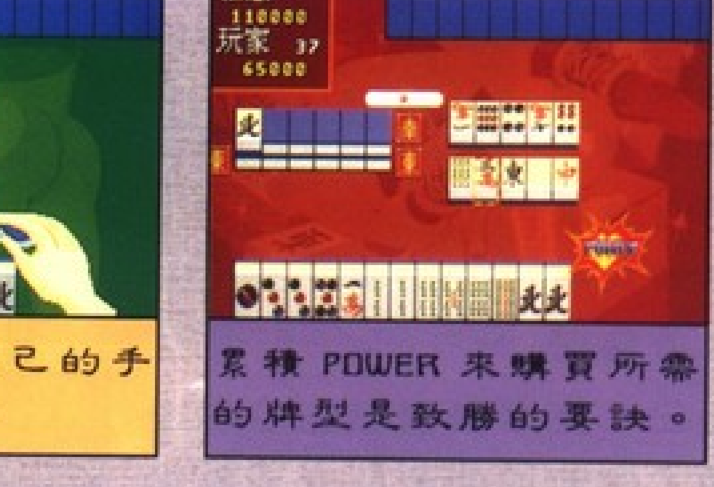




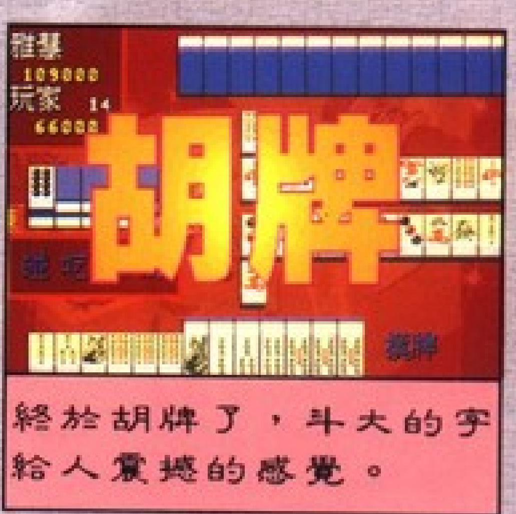
面對面的二人麻將對決，一場「撕紗」大戰由此展開



摸牌時可看見自己的手相當有真實感。



累積POWER來購買所需的牌型是致勝的要訣。



終於胡牌了，斗大的字給人震撼的感覺。



算帳的時間到了，哇！賺了不少耶！

高超的牌技技壓群雌，麻將美女輕解羅衫！













情趣用品增加樂趣，噢？右下角是什麼東東……

美女角色個性大特集！



珊蒂

年齡：18歲

星座：雙魚座

職業：模特兒

個性：為人活潑開朗，性格溫和充滿幻想，給人頗佳的印象。



愛梅

年齡：19歲

星座：山羊座

職業：舞蹈家

個性：個性保守，具忍耐力且冷靜，有天使的智慧、惡魔的社交技巧。



怡萱

年齡：20歲

星座：射手座

職業：小說家

個性：崇尚自由，意志力集中，態度很冷靜，樂天的性格。



安妮

年齡：21歲

星座：射手座

職業：歌唱家

個性：個性成熟不善交際，但做事勇往直前，富於光明及生存希望。



愛玲

年齡：22歲

星座：處女座

職業：律師

個性：為人仔細認真，是非善惡判斷分明，討厭骯髒，心思周密客觀。



雅慧

年齡：23歲

星座：雙子座

職業：教師

個性：機智且口才極佳，能靈活運用知識，優雅高潔，最善長交際。

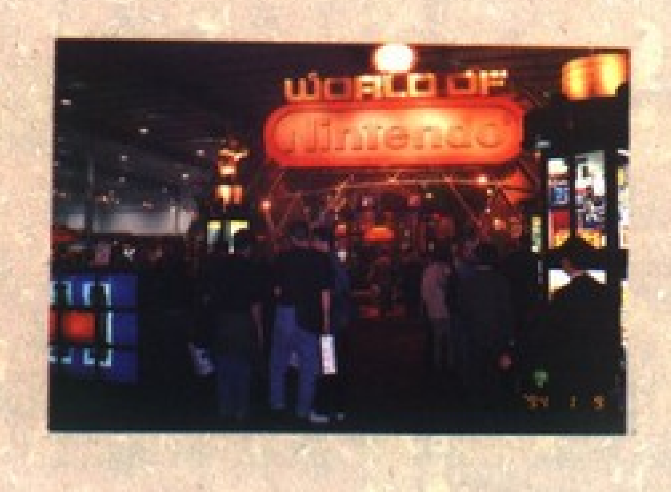
Designed by Jiunn.Hong.Lin

美國冬季CES報導(上)

作者／駐美特派員
亞佛列德

WCES（WINTER CONSUMMER ELECTRONIC SHOW）是美國冬季消費者電子展全名的縮寫。一如往年，今年的展覽會在賭城拉斯維加斯舉行。時間是一月六日至九日。WCES 展自創辦迄今已有二十五個年頭的歷史。在電腦工業還在萌芽的初期，它一直是帶動電子產業不斷提昇的舞台。舉凡消費性電子產品如音響、電視、電子遊樂器。在你我周遭能觸摸到的電子產品，到這裡都可以嗅到一些新的訊息。雖然，今日世界最大的電腦展－－ComDEX，聲勢和威力早已凌駕 WCES。但是對熱愛遊戲的玩家來說，WCES 的會場才是玩家的最愛。千百種以上的遊戲讓你看得目不暇接，加上你所崇拜的設計師和藝術家到場現身說法。連 LORD BRITISH 身穿冑甲，頭戴桂冠的珍貴鏡頭，恐怕只有在這裡才見得到。現在，就讓我們一起去看看，今年 WCES 有什麼新趨勢！

也許你看過電影「豪情四海」(BUGSY)，才會對賭城拉斯維加斯的歷史發生興趣。這座在沙漠中建造起來的海市蜃樓，每到舉行博覽會期間，數以萬計的旅館酒店竟會一屋難求。去年年底，這裡陸續開張了三家大型的賭場酒店，其中還包括號稱擁有世界最多客房的賭場－－米高梅賭場。但是在 WCES 展期間，房間依然供不應求。來自世界各地的廠商和買主，在參展之餘，也見到這座城市另一種風貌。今年的 WCES 除了以大會堂為主體的展覽館外，還附帶在鄰近的三家賭場酒店設有展覽館，估計約有來自世界各地近四萬多家的廠商前來參展。而屬電子遊戲類的廠家，也有近三四百家。而電腦遊戲方面，也有近五十家左右的廠商參展。



遊樂器的王者－任天堂的展覽攤位。

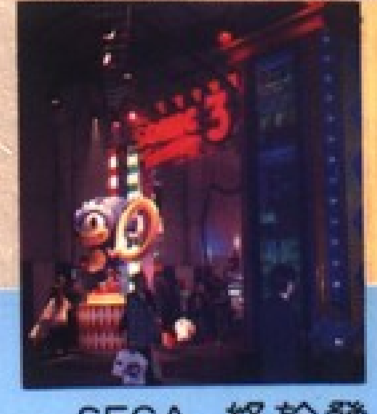
令年的展覽會場，任天堂和 SEGA 兩家公司，依然是佔地最大的展覽廠商。加上其他相關的電子遊戲軟硬體製造商，幾乎佔了整個會場四分之一的面積。值得注意的是，這次多媒體電腦製造商，參展廠商比去年同期增加了三倍。除了新興的多家 CD-ROM 軟體公司外，頗具知名度的音效卡廠商如 Creative Lab、Roland 和 Mediavision 都有新產品發表。此外，包括 AT&T 和 Intel 在內約幾家電腦數據機大廠，也都在會場出現。由此不難看出，來自各路的電腦專業製造商皆來投石問路，意圖在被認為是未來主流的多媒體電腦市場佔得先機。只不過這顆被視為明日之星的多媒體電腦，到底是何方神聖，許多廠商還在摸索，無法描出清楚的輪廓。

以任天堂來說，受到經濟景氣的影響，去年的銷售業績並未達到預期的目標。但是，號稱百分之七十的市場佔有率，依然穩坐 Video Game 的寶座。同時預估今年整個遊戲市場，還有百分之十五的成長率，總體達到七百億美元。就機種來區分，超級任天堂仍是銷售主力，Game Boy 的銷售也表現不俗（闇夫案使它聲名大噪）。而八位元的任天堂系統則持續萎縮。照任天堂公司今年的評估，預計要銷售六百八十萬套超級任天堂系統。遊戲軟體的銷售將達三千萬套。如此繁榮的前景，還有待時間來證明。以任天堂 CD 來說，雖然也是未來主流，但今年仍只有百分之五的市場佔有率。所以卡匣依舊是目前遊戲市場的主要介面。CD-ROM 的流行，恐怕是 1995 年以後的事了。關於新一代的六十四位元任天堂機型，會場上並沒有蹤跡，只謠傳該機種設計進度比預定時間超前。可望到今年夏季 CES 時，再來探究端倪。

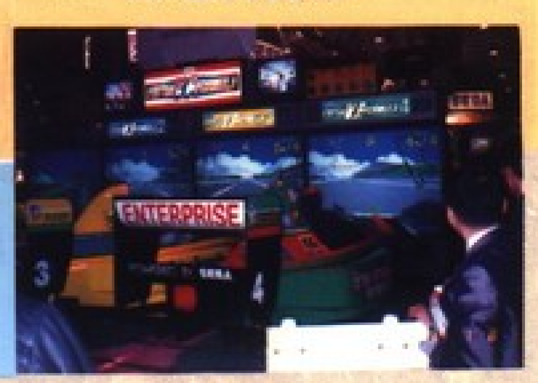


超任 CD 的預想圖

與任天堂相比，SEGA 這次展出較有主題，新產品是十六位元 Gensis CD，強調的特點是輕



SEGA 終於發表了音速小子3



SEGA 在會場展示的VR 方程式賽車。

薄短小、一機三用。它由兩顆摩托羅拉 68000 晶片爲心臟組成，重量只有 1.5 磅。不但可以玩SEGA的卡匣和 CD ，輕便的特性，還可以當 CD 隨身聽。目前市售價約三百五十美元，預定今年三月以後上市。關於新的三十二位元 SEGA 系統，可望於年中在日本先推出。美國市場還沒有明確的發行時間表。

電子遊戲市場榮景可期，各家都想來分一杯羹。JVC 就是很明顯的例子。以製造傳統家電的實力，跨行進入遊戲界，推出了 SEGA 相容機型 X EYE，該機型可執行 GENSIS 和 SEGA CD 的遊戲。與稍早 Pioneer 推出的 LaserActive 綜合起來判斷，未來的家電組合不只是走向家庭劇院（ Home Theater ），家庭遊樂場也是必然的趨勢。



SEGA CD 系統圖



Pioneer 的 Laser Active





Laser Active 的對應軟體 一麻將天堂樂園與火箭飛車。

Atari 今年在會場分送紀念牌爲廣告手段，推銷它的六十四位元新機種 Juguar，該型機種採 Risc 和特殊設計的繪圖晶片爲核心，可顯示一百六十萬種以上的不同顏色。以更快的速度，更細膩的動畫來吸引消費者市場。目前軟體開發仍是卡匣爲主力，將來還會推出高速 CD-ROM 。雖然目前知名軟體商如MICROPROSE 、 VIRGIN 願意開發軟體支援，但價位和接受程度還有待市場考驗。

和上述幾家遊戲硬體大廠相比，今年 NEC 的 Turbo Grafx-16 相對安靜了許多，「休息是爲了走更長的路」，也許 NEC 要等今夏CES才要你好看。



多媒體遊樂機—3D

Panasonic去年底剛在零售市場露臉的多媒體新機種3DO，售價雖然偏高（市售價格七百美元），卻得到愈來愈多的迴響與支持。連美國通訊巨人 AT&T ，也推出 EDGE16 來支援這套新系統。所謂 EDGE16 ，是類似電腦數據機（ MODEM ）的一種通訊介面，可以安裝在3DO上，透過AT&T提供的公共網路，和別的 3DO 系統相連，



AT&T 所推出的EBGE 16

在兩個不同地方，同玩一個遊戲。有別於電腦數據機的是， EDGE16 還提供語音的功能，使玩家不只在電視螢幕上和對手對打，還有機會可以對罵。此外，許多電腦週邊大廠，如做滑鼠的Logitech，做鍵盤的 ALPS ，都聲明要開發3DO的週邊設備。在軟體支援方面，除了股東之一的 EA 大力倡導外， SIERRA 、 VIRGIN 都有遊戲支援該系統，可望到今年年底，市面上會推出百種以上的軟體遊戲支援3DO。

礙於篇幅有限， WCES 的遊戲硬體方面報導先告一段落。下期我們將繼續介紹 PC GAMES 在這次 WCES 的動態，請玩家繼續收看。



新片動向

提供國內出片

二月份

1 日 ●大戰略II 《漢堂》
類型：戰略 售價：520元
2 日 ●魔眼封印 《軟體世界》
類型：RPG 售價：540元
●模擬城市2000
《電腦休閒世界》
類型：模擬 售價：600元
●模擬城市2000（麥金塔版）
《電腦休閒世界》
類型：模擬 售價：600元
6 日 ●麒麟傳說 《龍緣》
類型：RPG 售價：未定
8 日 ●軒轅劍II 《大宇》
類型：RPG 售價：未定
●美女寶石陣 《漢堂》
類型：益智 售價：480元
15日 ●銀色彈珠檯 《新藝》
類型：益智 售價：350元
●勇者傳說 《漢堂》
類型：RPG 售價：520元
16日 ●幻想空間VI 《軟體世界》
類型：冒險 售價：未定
●史萊德與查理之露營記
《電腦休閒世界》
類型：教育 售價：500元
17日 ●阿卡尼亞傳說 《第三波》
類型：RPG 售價：未定
23日 ●創世紀VII第二部巨蛇之島資料片--銀色種子
《軟體世界》
類型：RPG 售價：未定
●大反擊 《電腦休閒世界》
類型：動作 售價：460元
25日 ●卡耐雞的人生指南
《光譜》
類型：策略 售價：未定
●捍衛雄鷹3.0 《第三波》
類型：模擬 售價：500元
上旬 ●吸血鬼 《松崗》
類型：動作射擊
售價：380元
中旬 ●戰神魅影 《台軟》
類型：戰略 售價：未定
●熱血小毛球 《台灣晶技》
類型：動作 售價：未定
●星艦迷航II--審判儀式
《松崗》
類型：冒險 售價：590元
●超級卡曼契CD版 《松崗》
類型：射擊飛行
售價：890元
●美少女夢工廠II 《精訊》
類型：教育策略
售價：未定
下旬 ●冥界幻姬 《天堂鳥》
類型：RPG 售價：未定
●海狼殺手CD版 《松崗》
類型：模擬 售價：850元
未定 ●封神榜 《大新》
類型：動作 售價：550元
●鐵甲戰士中文版
《台灣晶技》
類型：動作 售價：未定
●鋤大D 《宏申》
類型：益智 售價：未定
●鐵路大亨 《第三波》
類型：策略 售價：未定
●魔法皇冠 《第三波》
類型：戰略 售價：未定

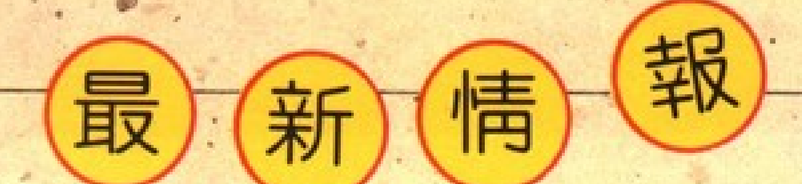
三月份

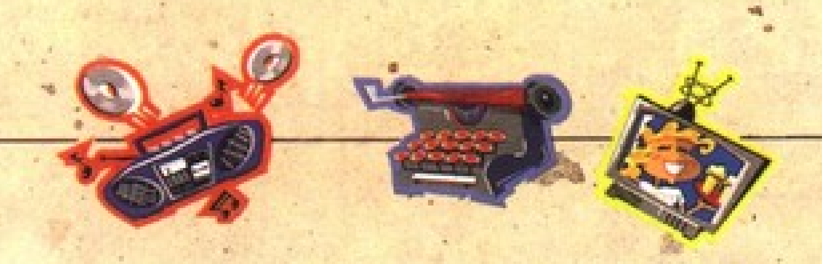
2 日 ●蓮花跑車大競技
《電腦休閒世界》
類型：賽車模擬
售價：未定
9 日 ●奇妙大百科加強版
《軟體世界》
類型：智育 售價：未定
●宇宙恩仇錄
《電腦休閒世界》
類型：動作冒險
售價：未定
16日 ● V FOR VICTORY D--DAY UTAH BEACH 《軟體世界》
類型：戰略 售價：未定
●原星戰記
《電腦休閒世界》
類型：模擬RPG
售價：未定
23日 ●倚天屠龍記 《軟體世界》
類型：冒險RPG
售價：未定
30日 ●鋼鐵雄兵 《軟體世界》
類型：戰略 售價：未定
●火山迷宮 《軟體世界》
類型：RPG 售價：未定
中旬 ●中華職棒經理資料片
《軟體世界》
類型：動作 售價：未定
● Dungeon Hack
《軟體世界》
類型：RPG 售價：未定
下旬 ●妖魔道 《大宇》
類型：RPG 售價：未定
●異形戰記 《中潛》
類型：射擊 售價：未定
●宇宙傳奇V 《軟體世界》
類型：冒險 售價：未定
未定 ●歌劇魅影 《第三波》
類型：冒險 售價：未定
●元朝秘史（中文版）
《第三波》
類型：戰略 售價：未定

四月份

●貓神 《天堂鳥》
類型：戰略 售價：未定
●大兵日記 《新藝》
類型：模擬 售價：未定

●以上出片資料僅供讀者參考，如有任何變動請向原出版公司查詢





●默示錄　《微波》
類型：RPG　售價：未定

未定

●蒼穹末世紀　《大宇》
類型：戰略　售價：未定
●魔龍記事　《天堂鳥》
類型：RPG　售價：未定
●齊天大聖　《台軟》
類型：RPG　售價：未定
●電腦爭霸戰中文版《台灣晶技》
類型：動作　售價：未定
●繞著台灣跑　《弘龍》
類型：知性　售價：未定
●魔武王　《佳帝安》
類型：策略　售價：未定
●名戰三國篇　《佳帝安》
類型：未定　售價：未定
●鹿鼎記　《軟體世界》
類型：RPG　售價：未定
●レジオナルパワ 2《琪珊》
類型：策略　售價：未定
●SUPER 大戰略 VI《琪珊》
類型：策略　售價：未定
●凱蘭迪亞傳奇 II《第三波》
類型：冒險　售價：未定
●龍騎士 III 中英文版《微波》
類型：RPG　售價：未定
●絕地　《新藝》
類型：冒險　售價：未定
●時空傳奇　《傑克豆》
類型：RPG　售價：未定
●終極戰將　《新藝》
類型：動作　售價：未定
●恐龍世紀　《精訊》
類型：戰略　售價：未定
●飆車小子　《精訊》
類型：益智　售價：未定

軟體世界雜誌　1994・2月號

SCHEDULE

1	TUE	●大戰略 II
2	WED	●魔眼封印　●模擬城市 2000(麥金塔版)　●模擬城市 2000
3	THU	
4	FRI	
5	SAT	
6	SUN	●麒麟傳說
7	MON	
8	TUE	●軟體世界雜誌出刊　●美女寶石陣　●軒轅劍 II
9	WED	除夕
10	THU	春節
11	FRI	
12	SAT	
13	SUN	
14	MON	
15	TUE	●銀色彈珠檯　●勇者傳說
16	WED	●幻想空間 VI　●史萊德與查理之露營記
17	THU	●阿卡尼亞傳說
18	FRI	
19	SAT	
20	SUN	
21	MON	
22	TUE	
23	WED	●創世紀 VII 第二部巨蛇之島資料片-銀色種子　●大反擊
24	THU	
25	FRI	●卡耐雞的人生指南
26	SAT	
27	SUN	
28	MON	●捍衛雄鷹 3.0

預定

上旬
●吸血鬼

中旬
●熱血小毛球　●戰神魅影
●星艦迷航 II－審判儀式
●超級卡曼契 CD 版
●美少女夢工廠 II

下旬
●冥界幻姬
●海狼殺手 CD 版

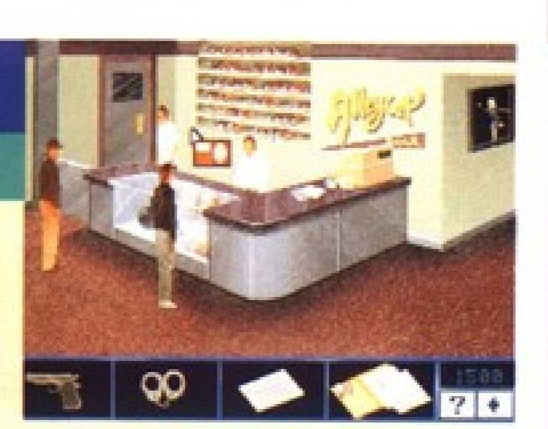
未定

●封神榜　●鐵路大亨　●鐵甲戰士中文版
●鋤大 D　●魔法皇冠

遊戲衛星台

1993年12月16日~1月15日新GAME

藍色警力
BLUE FORCE

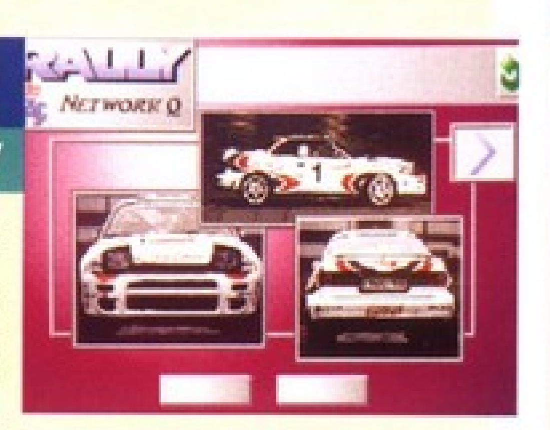


警察故事系列原作者的最新力作，身為機車巡警的你除了要偵辦一般瑣碎的小事外，更要抽絲剝繭每一個線索揪出謀殺雙親的兇手。扣人心弦的劇情再加上數位動畫和語音，為一電影互動式的警察冒險遊戲。

電腦休閒世界

- 音效：A/S/R/M
- 顯示：V
- 類型：冒險
- 售價：540元

超級越野賽車
NETWORK Q RAC RALLY



在遊戲中具有多種世界著名的跑車可供你選擇，突破傳統模擬遊戲的數位化景觀和各種天候、地形的變化，提供了玩者一場極具真實感和臨場感的越野車賽。

台灣昂技

- 音效：A/S
- 顯示：V
- 類型：模擬
- 售價：460元

陸空戰將-戰術行動資料片
STRIKE COMMANDER- TACTICAL OPERATIONS

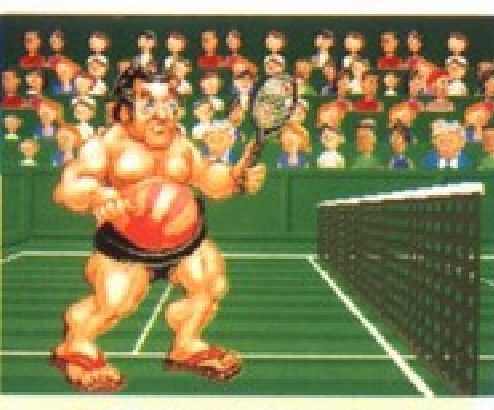


在此資料片中我方新增了一款F-22閃電二型戰機，且增加了動力學選項和各種特殊的音效，而更富挑戰性的任務相信會帶給玩者更大的樂趣。

軟體世界

- 記憶體：4MB
- 音效：A/S/M
- 顯示：V
- 類型：模擬
- 售價：360元

歡樂總動員
WACKY FUNSTERS



集五個遊戲於一的集錦遊戲，內有健美先生、馬路遊戲、羅比VS. 布藍波、世紀大對決、類固醇等五種風格迴異的益智遊戲。

電腦休閒世界

- 音效：A/S/R
- 顯示：V
- 類型：動作益智
- 售價：400元

奇門遁甲之九五眞龍



吞食天地作者們的又一力作，故事背景是設定在元末明初，而玩者就是扮演朱元璋，隨著劇情發展會結識各路英雄好漢，繼而推翻腐敗的元朝。遊戲以五術--命、卜、相、醫、山，貫穿全場，相信玩者在遊戲當中可對古中國科學有更進一步的了解。

軟體世界

- 音效：A/S
- 顯示：V
- 類型：角色扮演
- 售價：420元

西遊記外傳



遊戲的劇情改編自西遊記，戰鬥畫面採用橫向捲動立體視角模式。遊戲中充滿各式妖魔鬼怪，可使用的法術亦多達百種，為一具有中國神話色彩的RPG遊戲。

天堂鳥

- 音效：A/S
- 顯示：V
- 類型：角色扮演
- 售價：480元

銀翼戰記
CyberRace



遊戲的主旨就是不斷的參加足以致命的飛梭競賽，為帝國爭取最後的勝利和獲得更多與愛人相處的時間。為一具有多線式劇情發展的動作射擊遊戲。

松崗

- 記憶體：4MB
- 音效：A/S
- 顯示：V
- 類型：動作射擊
- 售價：580元

三國志Ⅲ中文版



較前代更複雜和挑戰性的三國志Ⅲ終於改成中文版推出了。此次文武官員們各有其專用的指令，而嶄新的戰鬥系統、各式的戰鬥兵種、擬眞的外交政策皆爲此遊戲的特色所在。

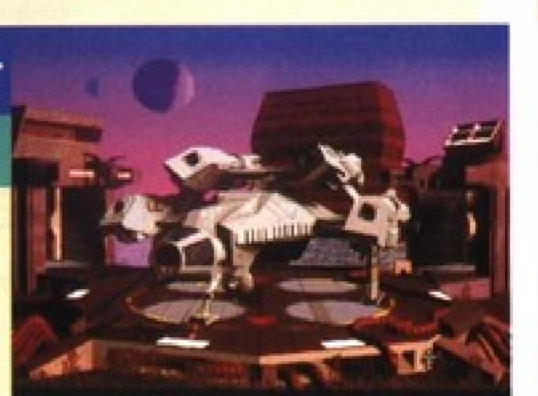
《第三波》

- 記憶體：1MB
- 音效：A/S
- 顯示：V
- 類型：戰略
- 售價：1800元

遊戲配備代號

- SV：SVGA
- V：VGA
- E：EGA
- M：MCGA
- A：AdLib
- S：SOUND BLASTER/PRO
- M：MT-32
- G：General MIDI

銀河飛將－私掠者
WING COMMANDER-PRIVATEER

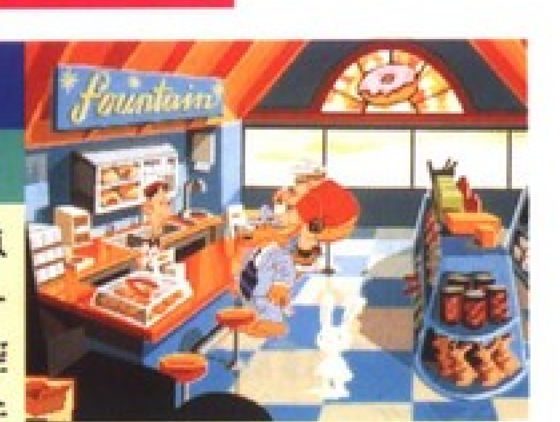


ORIGIN公司銀河飛將系列最新力作。遊戲的主旨就是不斷的在銀河中來往穿梭，買賣貨物、運送物資賺取傭金來爲你的太空船更換更先進的配備。全新的故事情節、震撼人心的音樂和音效，呈現給玩者另一番不同的感受。

《軟體世界》

- 記憶體：4MB
- 音效：A/S/M
- 顯示：V
- 類型：模擬冒險
- 售價：420元

妙探闖通關－大腳之謎
Sam & Max Hit the Rood

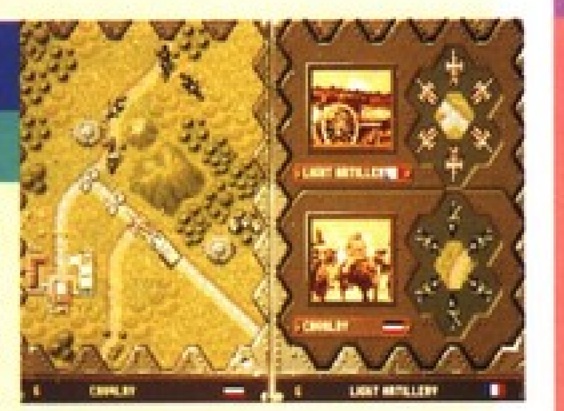


Lucas Arts公司繼瘋狂時代後又一冒險鉅作，玩者需操控山姆和麥斯去偵辦一件離奇的案件。配色鮮艷的卡通式場景，各種誇張的特殊音效，再加上全新的圖像顯示操作界面，相信玩者很快就可融入這個瘋狂有趣的遊戲中。

《松崗》

- 記憶體：2MB
- 音效：A/S
- 顯示：V
- 類型：冒險
- 售價：560元

第一次世界大戰
THE GREAT WAR

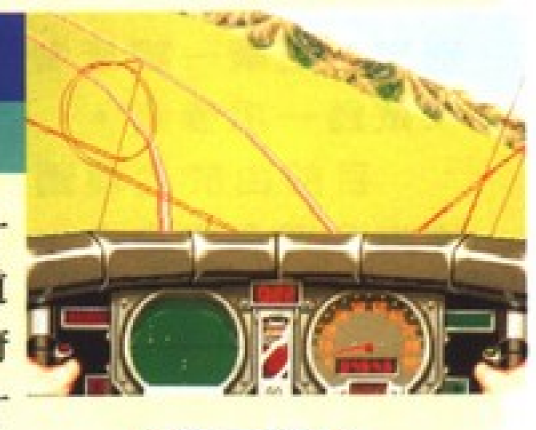


玩者可選擇扮演德軍或是盟軍，且提供兩人同時對戰功能。在遊戲中每隔兩個月就會有一段新的戰役場景出現，共有24個戰役。隨著時間的進展還會陸續出現各種新式武器，生動的戰鬥動畫更增添了一份臨場感。

《軟體世界》

- 音效：A/S
- 顯示：V
- 類型：戰略
- 售價：420元

瘋狂雲霄飛車
Roller Coaster



玩者可在遊戲中設計各種雲霄飛車軌道如：連續翻轉、高速俯衝、彎道…等。當設計完成後還可坐上飛車親身體會一下您的傑作，此外，還可參考評分小組們的評分來設計出最好、最刺激的雲霄飛車軌道。

《第三波》

- 音效：A/S
- 顯示：V
- 類型：模擬
- 售價：500元

大野風雲



原本民生富裕、平靜祥和的軒人國，在邪惡勢力的威脅下，看來難逃一場大的劫難，危機重重的軒人國正需要壯志青年來粉碎邪惡陰謀，拯救蒼生。爲一頗具中國風味的角色扮演遊戲。

《第三波》

- 音效：A/S
- 顯示：V
- 類型：角色扮演
- 售價：380元

毀滅戰士
DOOM



繼德軍總部後id SOFTWARE公司以更流暢的三度空間捲動和更細膩的畫面推出此遊戲。遊戲中共有七種威力迥異的武器可供選擇，地面上亦有各種彈藥補充和特殊物品幫助玩者渡過重重關卡。

《精訊》

- 記憶體：4MB
- 音效：A/S
- 顯示：V
- 類型：動作射擊
- 售價：540元

駐美作者：TODAY

提供您國外遊戲最新情報

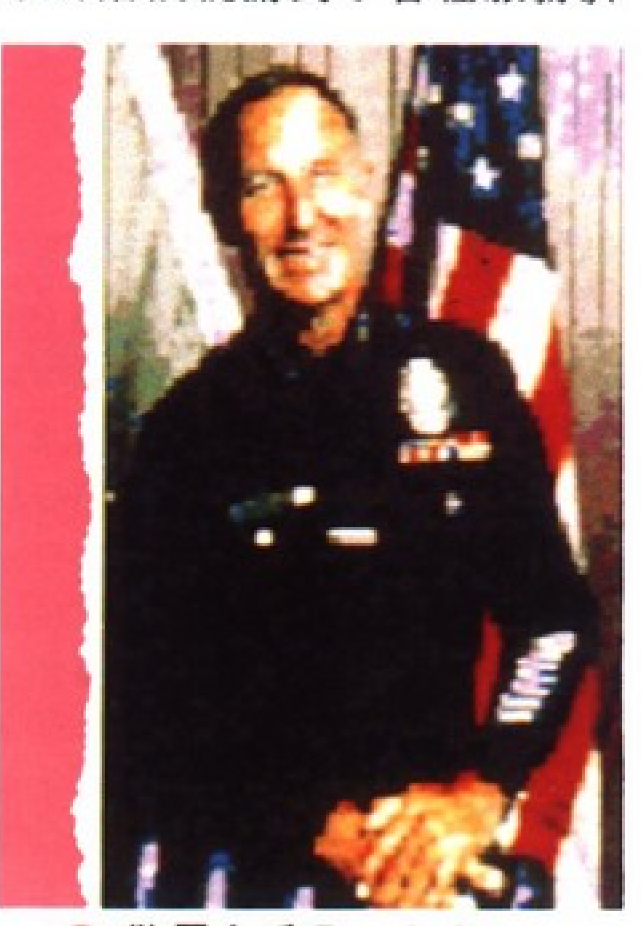
各位讀友好！很高興又再次和大家相見了。首先必須向大家致歉的是：由於準備本篇文章的時候，恰巧是筆者今年外出度假的期間。所以只好就手上有的資料加以發揮。再加上出門在外，所以和軟體世界雜誌的同仁們「失去了聯絡」；萬一文章中和其他文章內容有所重覆或雷同之處，還望各位看倌見諒。筆者心中盤算了一下，當讀者們看到本文時，應該是國內過年的時候了，所以，在此遙祝各位讀者新春愉快。而當大家口袋中壓歲錢的數目愈來愈高之際，也別忘了先讀一讀筆者的文章，以做爲一項參考。

目前由於代理國外遊戲的國內公司愈來愈多，而且發行的速度也不斷地加快，連帶地也大大地增加了筆者工作的困難度。而筆者對許多國內的動態瞭解也和大家一樣--來自軟體世界雜誌。筆者希望讀者對於本專欄有任何的批評與指教的話，均請來信告知，而筆者也將以有限的人力、物力將本專欄以最佳的面貌呈現給大家。

根據兩份不相關的統計調查結果顯示：目前歐洲及美國的青少年平均每天花在電視及電動玩具上的時間約爲 2～4 小時；而青少年們最希望得到的禮物也是電視遊樂器、電動玩具及遊戲。所以目前雖然許多行業依然不太景氣，但「電玩業」依然十分好賺。這也是爲什麼那些公司不斷地推出新片的道理！好了，我們現在拉回主題，看看目前市場上的動態如何！

筆者上次曾經提到要向各位介紹許多 SIERRA 公司的相關產品。主要是因爲筆者拿到了一張它們出的 CD 展示片，其中包含了許多新的、舊的從 SIERRA 及其附屬子公司發行的 Games。也許某些讀者或編輯部的同仁手上也有；反正筆者會將 CD-ROM 附上，大家必然會有許多一手的圖片資料可以欣賞。當然爲了配合這許多圖片，本文的介紹也將放在 SIERRA、Dynamix、Coktel 以及 Bright Star 等公司的產品上。

首先要向各位介紹的是在 12 月初出版，也是許多人一直期待的 Police Quest：Open Season，也就是警察故事的第 4 代。這一系列雖然不像某些系列出到第 8 代、第 6 代，但卻也是一支 SIERRA 的強力軍。警察故事第 4 代（以下簡稱 PQ4）比前三代用了更多的心思。PQ4 在起草的階段就請到了曾經服務於



警界老兵 Daryl Gates。

檢戰，血腥的鏡頭使 PQ4 描寫警察生活的眞實性提高不少

美國 Los Angeles（洛山磯）警界達 43 年之久的 Daryl Gates；這也就是爲什麼 PQ4 的全名是「Daryl F. Gates' Police Quest：Open Season」！這一位警界元老曾經歷了許許多多轟動一時的案子，但鑑於國內讀者的消息來源，只舉 1992 年洛城暴動爲代表。SIERRA 公司認爲這位元老的背景使得 PQ4 更能呈現警察生活眞實的一面讓大家了解。一般人對案件的瞭解只是從報紙讀一讀，再加上自己的想像力而來的。如今 PQ4 的主導者之一卻擁有許多眞正的一手資料。

至於 Daryl Gates 又爲什麼會同意加入 PQ4 製作的行列呢？雖然沒有任何人提到，但筆者想：「重金禮聘」總是少不了的；但除此之外還有許多崇高的理想的。第一，他希望能夠對警察的形象有眞實的瞭解。他特別強調一般人對警察的印象都來自不實的電視、電影。當他看完了 PQ4 的製作後，他說：PQ4 甚至會讓警察同仁也驚訝於其眞實性！例如玩家必須遵從適當的辦案程序，像是收集資料、分析及整理資料等。雖然 PQ4 中有許多殘忍或血腥的鏡頭，但它強調這都是警察現實生活中確實會面對的事！第二，他希望能藉著 PQ4 宣揚他一直支持的 D.A.R.E.（Drug

Abuse Resistance Education--毒品濫用抵抗教育），毒品對身體的壞處大家一定十分清楚，而他也希望大家能勇於向毒品說「不」！

聽完了 Daryl Gates 加入 PQ4 製作的心路歷程之後，我們再來分享一些 PQ4 的設計。雖說您只需要 386/25 以上的機器就可以玩 PQ4 了，但是若想保有遊戲的流暢度的話，最好有一台 386/33 以上的主機。原因是 PQ4 是第一個將數位相機（Digital Cameras）用於電腦遊戲的例子。所以玩家們看到的畫面不再僅僅是想像出來的景象，而是確確實實存在於大城市的角落！人物與場景都是精心設計的眞人實物演出呢！

最後，關於包裝的設計也是煞費心思的。根據原創人的意見是：PQ4 必須比前 3 代更眞實，而且必須目標鎖定在萬惡的大城中！而更重要的是：這些關於 PQ4 的設計理念必須全盤地表露於包裝盒上！於是最後包裝盒的 3 個候選人之中，以 LA 爲背景，而某人手執一槍向你瞄準的盒子獲得了大家的青睞，成了正式發行時的盒子。由於 PQ4 的畫面太眞實了，很可能對某些年紀較小的玩家不太適合。除此之外，PQ4 眞可謂是一個不可多得的好 Game，大家千萬別錯過！

另一個 SIERRA 預定在三月份推出的強檔則是 Outpost。根據 Outpost 的首席設計師 Bruce BalFour 說：Outpost 在研究發展的過程中預算追加之多，已使得 Outpost 是只許成功，不許失敗了！（不過筆者倒覺得，若是他們派人來參觀一下我們台北市的捷運系統的話，也許會比較安慰一些。）值得一提的是 Bruce BalFour 曾任職於 NASA（美國國家科學太空總署），接觸的是最新的電腦及最先進的太空科技。如今任職於 SIERRA 領導 Outpost 的發展，做的工作是建立新的人類殖民地及決定人類未來命運的走向！他本人覺得現在在 SIERRA 的工作比以往在 NASA 的工作更困難，也更具有挑戰性！

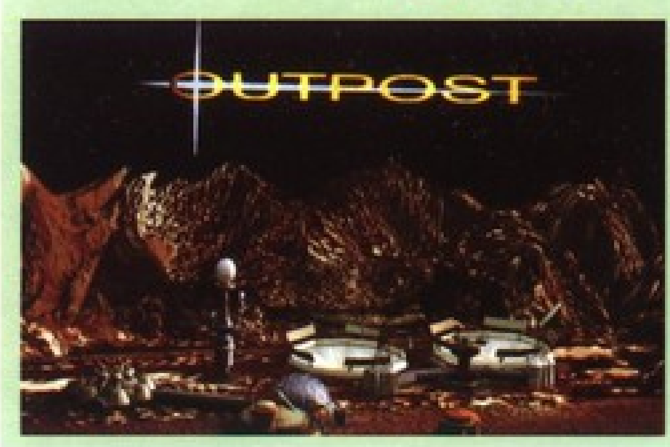
很多人以爲 Outpost 會是一個模擬遊戲，其實不然，Outpost 其實是一個比較注重策略的遊戲。遊戲的大目標很簡單：地球被毀滅了，而玩家的任務將是爲人類的子子孫孫探尋可供殖民的星系！你的首要工作是建立一艘母艦（Mothership）並向各星系發出不同的探測器（Probes），而具有人工智能（AI）的電腦也將爲您分析及處理探測器從遠方傳回的數據資料。筆者並不想述說故事的細節，因爲 Demo 版並非眞正發行版，無法提供整個遊戲中故事的全貌！但筆者將提供一些較客觀的資訊給各位讀者。

Outpost 本來在設計之初是 CD-ROM 版爲目標，所以，程式設計師在設計時發揮的空間也較大。而將來的磁片版雖不及 CD-ROM 版的美好，但 SIERRA 保證玩家的樂趣並不會減損太多。筆者認爲 CD-ROM Player 在多媒體的現實環境下是一股無法阻擋的趨勢，希望各位讀者能爲日後打算，早日開始存一筆 CD-ROM 的基金。否則你遲早會被排除在 Game 門之外的。而更於 Windows 作業系統的空前成功，Outpost 也將以能在 Windows 下執行爲其發展的目標。

至於 Outpost 的畫質雖然不像先前提到在 PQ4 中使用的數位相機的技術，但這是因爲這實在太強人所難了嘛！（未來的世界可能發生的事，怎麼可能用相機照下來呢？除非去日本找小叮噹來幫忙，否則也只好將就一下了！）但大家千萬不要以爲 Outpost 的畫面就比其他的 Games 來得遜色。事實上，Outpost 全部使用一個叫 Autodesk 3-D Studio 的軟體來設計它一幅幅近似照片的畫面。其用心之深，別人依然望塵興嘆而無法趕上！由於 SIERRA 在 Outpost 上花的研發經費實在是太多，所以，他們也不可能只出單一的 Game 就滿足了！目前他們也打算要出一些 add-on modules（外加擴充模組），其中大致包含了擴充功能如地面戰鬥、和外星人的第一次接觸，以及額外的星系等等。筆者想要提醒大家的一點是：由於筆者手中有不少小道消息，而此 Game 尚未發行，筆者只能從 Demo 看出一些概況。像有些人說 Outpost 會有 Windows 版，而另一些人說只有 DOS 版。至於眞象如何，可能要等眞的出版後，才能見分曉！

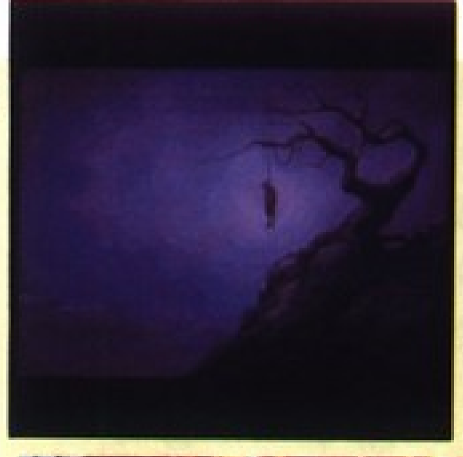
接下來要爲各位介紹的是另一個 SIERRA 的叫 Gabriel

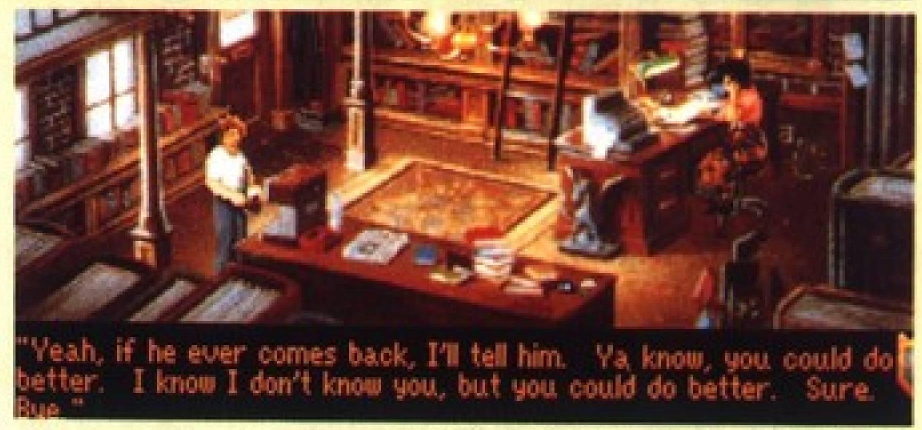
Outpost 高解析 256 色的畫面相當細緻動人。











Gabriel Knight 可歸類爲成人級的冒險遊戲

Knight : Sins of the Fathers（以下簡稱 GK）。目前 GK 在市面上已經可以買到了，但這又是一個並不適合所有玩家階層的 Game。讓我們先從故事的大綱瞭解其原因：Gabriel Knight 是一位作家，也是一個古董書店的老闆，更是 GK 的主人翁。他常常受到惡夢的煩擾！在惡夢陰暗的環境中有許多可怖而又無法解釋的現象。最令他感到無法忍耐，在夢中每每將他驚醒的竟是他自己被吊死的景象!! 起初他只覺得這些惡夢很可怕，但他平日曾研究一些有關在他出生地 New Orleans（紐奥良）那裡一些殘忍的 voodoo（巫毒）謀殺案時，竟然漸漸地發現了這些謀殺案和自己的惡夢間有著許多關聯！他心想：若他能解釋這些巫毒謀殺案，或許可以使他從惡夢中解脫出來。同樣的，若他能「解夢」的話，也許就能知道誰是巫毒謀殺案的兇手！從他對自己家族過去的研究他發現了一個驚人的祕密，而他的當務之急卻是要去破解這個困惑他的家族好幾世紀的咀咒！

聽完了這個故事簡介，不知道大家有何感想？雖然 GK 在上一次消費者電子展中曾獲「Best of Show」的殊榮，許多人也對 GK 所營造出的可怖氣氛給予嘉勉，但 GK 建議成熟玩家才可嚐試。這並不是說在 GK 中有什麼限制級的畫面或不當使用的言辭，而是在 GK 中主角 Gabriel 所面對的精神上以及道德上的兩難處境以及許多駭人的壓迫感對於年輕的玩家而言，很可能無法掌握，也無法接受。

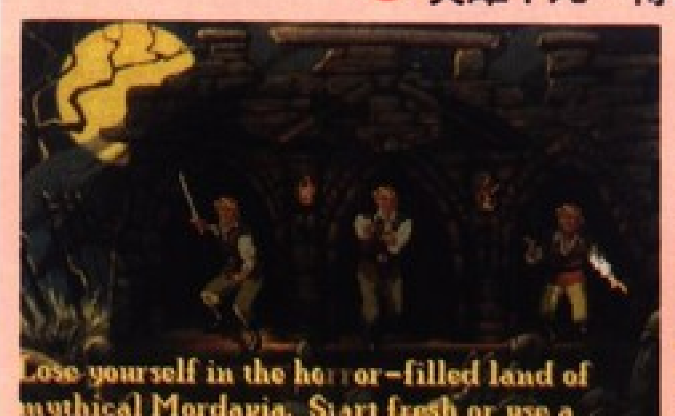
最後，筆者再爲各位介紹 GK 的設計師的一些故事。GK 的設計師叫 Jane Jensen。她一直希望能成爲一位作家，但當她上大學時卻選了電腦程式設計做爲她的老本行，因爲她覺得如此才不致餓死。但由於並非她興趣所在，她愈做愈沒興趣，於是毅然辭去了工作，赴歐洲追尋她作家的夢想。在閒暇時她以電腦遊戲打發時間；沒想到，她竟愛上了電腦遊戲，而在一段時間之後也把 SIERRA 發行的 Game 也玩得差不多了！回美國後她如願以償地在 SIERRA 找到了現在的工作。而如今她可以發揮所長，把學校中學的程式設計和自己作家的夢想結合在一起，於是，GK 終於得以誕生。

接下來爲大家介紹的是 Quest For Glory : Shadows of Darkness（以下簡稱 QG）。這也是一系統中的第 4 代續集。在 Mordavia 這塊大地上，你將憑藉著你的智慧、強健的體魄以及勇猛的精神和怪獸爭戰以解決唯有英雄才能克服的許多難題。由於 QG 是一系列的一個，所以你大可將以往英雄傳奇中的角色傳送過來。當然你也可以重新來過，從戰士、巫師或賊中選擇自己的角色。如今在 QG 中又加入六項新法術可供使用。像是 Aura（用以避免 Undead 術）、Glide（可使你在水面上施展凌波微步）、Frostbite（在戰鬥中可一次攻擊多隻怪獸）、Hide（躲藏起來）、Protection（就像一張堅強的盾牌以保護你不受攻擊），以及 Resistance（用以減少攻擊時所受之損失）。有了這些法術，相信玩家更可以得心應手了吧！

另外，QG 的設計師也表示在 QG 第 3 代中，他們率先使用了一個新的介面使得英雄能和其他的角色對談及問問題等。如今的新版中，他們不但更加強了這項功能，更使得人物之間的交互關係更加人性化了。至於其中的解謎部份也是以往的三倍之多，所以 SIERRA 宣稱，這一代的 QG 依然可以滿足各路英雄的需求的。

好了，說了這麼多 SIERRA 的新 Game，筆者也在此對 SIERRA 本身的 Game 做一個小小的總結。SIERRA 公司在這一檔出的新片實在令人十分滿意。而

英雄不死，傳奇延續到第四代





像已出版的 King's Quest VI（CD-ROM 加強版）、Leisure Suit Larry 6：Shape Up or Slip Out、Slatrt and Charlie Go Gamping，以及 The Shadow of Yserbius 等也都是一直被人津津樂道的好 Game，我們期望 SIERRA 能再接再勵爲廣大的玩家而努力！

提到了 SIERRA 當然也不能忘了提醒大家它的附屬公司的產品。大家對 Dynamix 一定不陌生吧！像是 Aces over Europe、Aces over Pacific、The Incredible Machine、The Even More Incredible Machine、Betrayal at Krondor，以及新近的 Sid and Al's Incredible Toons 等都是很有名的作品。對於這個動腦急轉彎在前幾期曾介紹過，但筆者實在太喜愛這個 Game 了，所以，總忍不住想要多補充一些東西。在此 Game 中，有將近 100 個難關，其中包含了超過七十多種新的零件可供使用。本 Game 共包含了四個不同難度，分別是：Cake Walk、All Brawn/No Brain、Really Really-Hard，以及 Loony Bin 等。唉！其中的樂趣只有玩了才知道，你還在等什麼呢？

另一分公司叫 Bright Star，讀者可能比較沒聽過，因爲它大多出一些含有教學成份的益智軟體。像是 AJ's World of Discovery、Ready Set Read with Bananas and Jack，以及 Yobi's



Bright star 的 Japanese alive 旨在介紹日本的風土民情



Inca2 再度述說一段古代文明的傳奇。

Magic Spelling Tricks，其中第三個遊戲是在 Windows 下執行的，其目的是教導小朋友練習拼字，畫面十分細緻而可愛！說了這一些，也不知道國內是否有人代理？若是大家喜歡這類的程式而在國內又買不到的話，也許在能力許可的範圍內向國外公司郵購。

而 Coktel 公司大家也應該是耳熟能詳的了。像前幾期也曾介紹過的 Lost in Time，以及十分豐富好玩的 lnca CD 版，十分受注目的 lnca 2 以及 Goblin 3 等都是這個公司的鉅作。據說 Goblin 3 的法文版出了，目前正進行遊戲的英文化。喜愛前 2 代的讀者千萬不要錯過了！

多圖片給讀者，但有很多事眞的是可遇不可求的，所以也請讀者見諒。

好了，說了這麼一大堆，又到了總結一下的時候了。這一次筆者將重心全放在 SIERRA 公司上。但其他許多公司在最近也都有很多好的傑作。由於篇幅的關係，筆者將在下次再向各位做一個詳細的報告。而筆者的假期也將結束，日後的一年內依然要讀者全力的支持，本專欄才能得以延續下去。筆者希望各位讀者在閱讀本專欄的同時也能得到一些新知，所以筆者計畫在未來的日子裡向各位介紹在美國的許多網路系統，以及如何利用台灣的網路



頑皮小精靈 3 逗趣不改，難度依舊。

由上面簡介可以說主力依然在 SIERRA 的身上，而子公司則是偶有佳作來形容。由於筆者拿到的展示片內容十分豐富，相信大家可以有眼福了。筆者也希望日後能常常提供許

連上這些美國的網路。如此一來，也許讀者也可以自己搜集許多和新 Game 有關或無關的珍貴資料。也許我們也能在網路上相見也說不定呢！我們下次見！



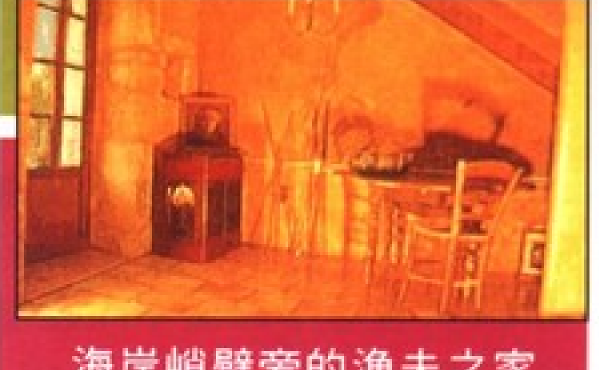
熱報

/曾昭奇

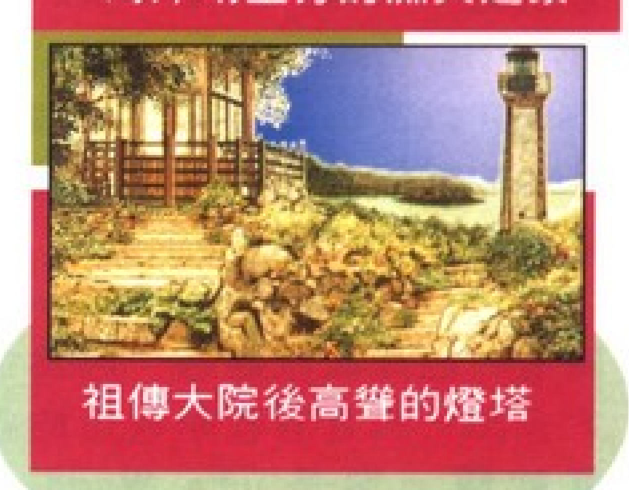


非洲部落的小村莊

海盜船長的私人船屋



海岸峭壁旁的漁夫之家



祖傳大院後高聳的燈塔

色調灰暗的場景帶動詭異的遊戲氣氛

在時空中冒險旅行一直是人類的夢想，回到未來與侏羅紀公園這類電影滿足了觀眾對過去與未來的想像，因此賣座可說是可想而知的，不過迷失在時空隧道中可不會是什麼愉快的經驗，SIERRA 的這一套冒險遊戲 Lost in Time 便是以未來世界的女警官，一位傻大姐糊裏糊塗被派往過去時光緝拿一位通緝犯的經過爲劇情主軸。



組合物品是LIT的解謎要訣

談起SIERRA的遊戲，大多數玩家都有個刻板印象，一定是由漫畫式的人物造型、簡易的操作介面，再穿插大量的美式幽默，但這回 SIERRA 只是代理發行 LIT，製作則是由 COKTEL VISION 負責，不過 SIERRA 既然肯動用自己的金字招牌爲他人背書，可見 LIT 的確在文字立體冒險遊戲上有所突破與創新，至於到底是技術上或劇本上亦或是兩者兼有呢？以下便爲您揭開謎底。

西元 2092 年，時空警察總部正爲了一件驚人竊案而忙得人仰馬翻，大盜傑拉許偷了鍀 1492 的元素樣品，並將它藏在過去的時光中，此舉已經破壞了連續時空的平衡，而經由總部的中央電腦資料檔查出桃樂絲爲逮捕的最佳執行人，因爲她與傑拉許有些「歷史」上的關係，這位傻妞在未被預先告知的情況下被送往 1840 年，她能否運用機智完成任務回到未來則是個未知數。

到目前爲止大多數的 AVG 要求玩者對使用遊戲中的物品，要具有豐富的想像力，腦筋是否能夠急轉彎常是解謎能否成功的關鍵，LIT 則在謎題設計上偏向於需要玩家具有基礎科學常識，當然異想天開的謎題還是有，但整體偏向於馬蓋仙式的解法，也就是針對手上的物品組合後再加以簡單的物理或化學變化，譬如說將醋倒進空電瓶

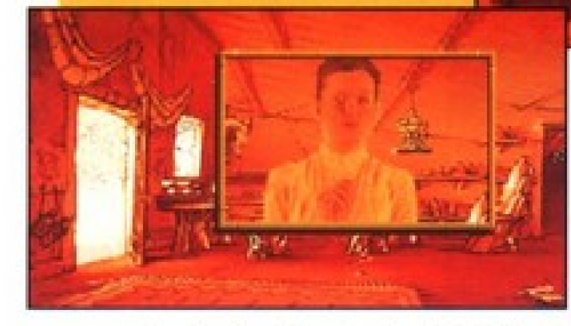
LOST IN TIME

內代替原有的酸性溶液屬於電化學，以銅線纏住門把再接上蓄電瓶形成原始的電磁鐵，則是物理中電學的右手定則，將國中生耳熟能詳的理化常識轉換成遊戲中的謎題，讓每個人都能過過當馬蓋先的癮，這是LIT比其它AVG成功之處，也是它較爲與玩家站在同一立場思考的貼心設計。

不知各位玩家是否有注意到，近來AVG除了在內容與劇情上不斷推陳出新之外，在操作界面上也力求人性化，其中有項共同點就是備忘錄的改良，例如福爾摩斯探案有鉅細靡遺的筆記，重返魔域（Return to Zork）給玩家一臺超級錄放音機，LIT則給了桃樂絲一本剪貼簿，凡是交談過的人物，講話的內容，都會被放在這本剪貼簿中，隨時可再翻閱遺漏的線索。另外相關的文件與玩家個人的筆記也都可抄錄於上，對使用者的幫助可說是全方位的。

有那個人會不喜歡動畫與語音結合的多媒體遊戲呢？但這些龐大的吃硬碟怪物眞是令人又愛又恨，LIT選擇了另一件方法以求在容量與動畫間取得平衡，那就是3D特寫鏡頭的運用，以往的AVG在主角使用或取得物品，通常都只是一段訊息加上一個圖像出現在物品欄內就算交待完畢了，挑剔點的玩家總覺得還可以再加強，LIT在這部份就以攝影手法來作細部描寫，例如前文所提製作簡易電磁鐵的程序，玩家可由小視窗中看到將醋倒入空電瓶，用手捲電磁線圈並接上電瓶等完整動作，這許多段的小動畫有的是由手繪圖構成，有的則是眞人扮演，眞人扮演的表現效果猶如一卷V8拍的特寫帶，雖然遊戲中多數背景由靜物構成，但加上這些3D動畫之後，整個LIT感覺上就動起來了，坦白說這倒不失爲兼顧容量與動畫的好方法。

●動畫小視窗使LIT更爲生動有趣



滴點潤滑油在汲水機上

雖然LIT不支援Roland的音源器，但它卻利用了語音卡完成了不俗的表現，一開場桃樂絲發現自己身在一艘破船上，配樂給人緊張的氣氛之外，音效配上了船身木板受潮水擠壓的聲音，促使玩家不由自主的加快速度以求儘快離開這艘危船，不支援語音換來逼眞的音效，對國內玩家而言反而減少了英語造成的疏離感，也算是失之東隅，收之桑榆吧！



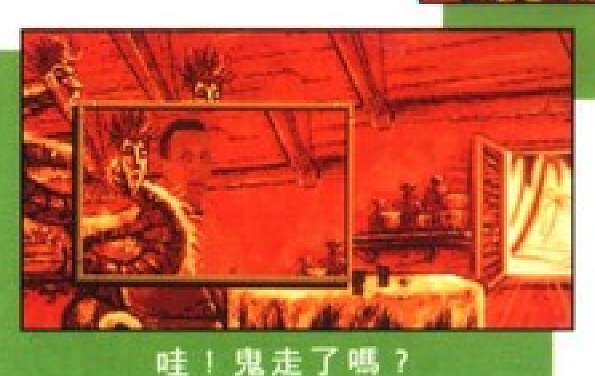
哇！果然順利解決了這一灘髒水

在AVG一片求新求變之聲中，有人以多媒體爲號召，有人以大量的笑話與滑稽的動作加卡通人物，還有正統的以結構嚴謹的謎題來吸引買者，但是在國內多數的遊戲消費者皆爲學生以及百戰天龍重播仍創高收視率的情況來看，LIT以科學的方式創作謎題及以女性爲主角的創新方式，或許Lost in Time會引發一股科學謎題的風潮也說不定，在等待它上市的這段期間不妨先翻翻國中的理化課本作點玩遊戲前的預習。

這個非洲巫師不停的勸酒，怎麼辦？

解謎的步驟帶動逗趣的劇情

請出未來的時空警察來嚇一嚇他

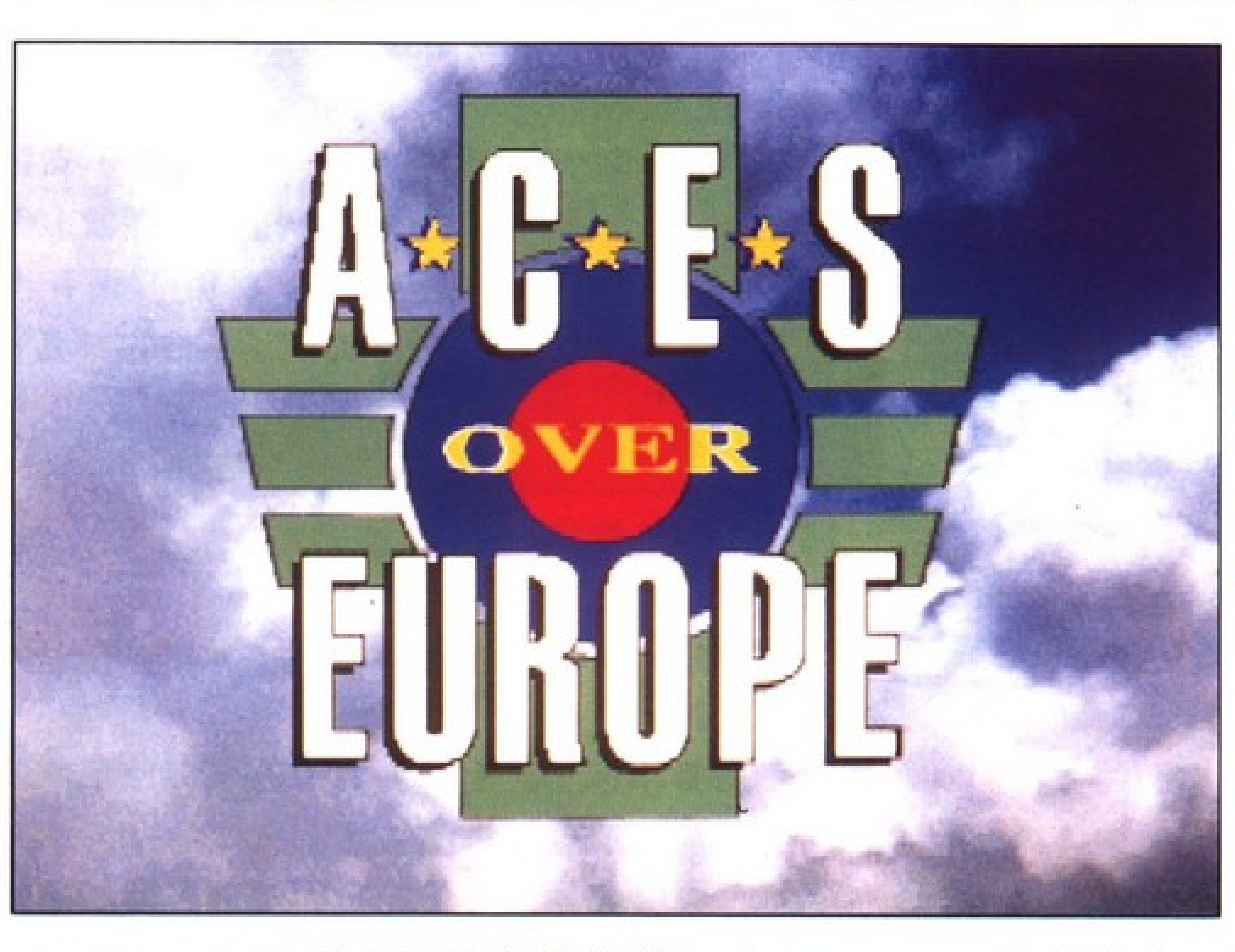


哇！鬼走了嗎？



／Y.M.J

空戰英雄又回來了，這次他來到了歐洲的天空！



歐洲空戰英雄

自Dynamix的『太平洋空戰英雄』（Aces of the Pacific，往後簡稱AOTP）聲名大噪後，當該公司宣稱要推出AOTP的歐戰版--歐洲空戰英雄（Ace over Europe，往後簡稱AOE ）之際，所有的歐戰空軍迷莫不寄予極大期望與矚目，企盼這會是個超越 LUCAS ARTS『納粹飛行密史』的二次大戰歐洲戰區飛行模擬遊戲。而Dynamix跳票數個月之後，也終於交出了一張漂亮的成績單，心懷昔日美、英、德三國王牌飛行員空戰傳奇的玩家們，如今終於也可以親臨這片天空，投入這場史上規模最大的空戰了。身爲德國空軍迷的筆者日前有幸拿到這個模擬大作，揮血淚奮戰之餘，特別爲各位空戰迷們介紹一下這個有望成爲年度最佳模擬遊戲的飛行大作。


帥氣的飛行皮衣

⊙系統需求

AOE共三片1.44MB的磁片，安裝後佔用約六MB的硬碟空間，在一個遊戲動輒需要十幾MB硬碟空間的今日，的確是難能可貴。AOE的整個遊戲架構和AOTP如出一轍，並沒有太多的更動，相信AOTP的老飛行員們很快就可以上手，而若你從未玩過AOTP也沒關係，AOE系列的簡潔介面是相當容易熟悉的。不過AOE由於系統更加複雜的結果，在486以下的電腦上執行稍嫌遲滯，尤其是在迎擊轟炸機群時，動輒十五六架大小飛機，在移動時多少會有跳格的現象，以致不易瞄準射擊，這大概是Dynamix趕上配備升級的風潮的表現之一吧！


準備升空痛宰敵機！

AOE支援的音效卡並不多，它指名的只有ADLIB、聲霸卡和MT-32系列，不過值得一提的是這回它完全支援Thruster-Master的FCS和CH的Flight Stick Pro，擁有這兩種搖桿的玩家可以完全運用上面的頂蓋和各按鈕，可望能享有更眞實的空戰樂趣。



激烈的空戰即將展開！

⊙邁向空戰英雄之路

和AOTP極爲類似的，AOE的主選單分爲四大部分：單一任務、全場戰役（Career）、觀看機艦外型及任務記錄器。單一任務中除了慣有的訓練任務、歷史任務、與敵方空戰英雄單挑和查閱最佳任務等選項外，還提供所有會在戰役中出

ACES OVER EUROPE

現的任務類型供你練習和熟悉之用，諸如護航、阻絕、近接支援、反艦攻擊和摧毀 V-1 火箭發射坡道等等，當然了，我方陣營、敵我雙方的戰機



▶熟悉的任務選單

◀信的嘛！雄！鑾有自單挑空戰英

種類、敵方素質和天氣狀況等都可自由選擇。歷史任務中有美英德三國空軍在各時期的著名空戰，雖然數量不多，卻能讓你親身嘗試當年的激戰傳奇。全場戰役向來是這一系列遊戲的重心。和 AOTP 同樣的，AOE 自 1944 四月到 1945 年一月止，共分成六、七個時期，三國的空軍各自區分有數目、名稱和起迄日期各自不同的戰役時期，其中英國空軍最少，只有四個時期而已，美國空軍則作戰至 1945 年一月。

這些戰役時期的名稱意味著其作戰內容，如德國空軍 1944 年四月的戰役是『防衛法國』，意即逐退盟軍空軍那時對法國境內的日間轟炸。在開始進入戰役時，你可以選擇所屬陣營、戰役時期和所屬飛行隊，這些飛行隊的番號、駐地和使用的機種和隊中的空戰英雄都完全符合史實。你接到的任務會隨飛行隊的駐地而有所不同，時間隨著任務的進行與成敗而流逝，你將會接到司令部傳來的各項情報，說明戰況的演變和著名的事件（當然都與史實符合），飛行隊也可能轉調它地。

雖然 1945 年五月英美戰勝的結果無法改變，但不論你是哪一國的飛行員，你都會收到一份飛行生涯的總評，並就此退休。觀看機艦外型的選項，可讓你以任何角度和距離觀看遊戲中所有的戰機、船艦和陸上單位，如果你擔心會認不出敵機，或是想好好看一下愛機的英姿，就可以在這裡看個夠。任務記錄器的操作大體上並無改變，但功能依舊強大。當你把一場戰鬥記錄下來之後，你可以在此播放此段記錄，記錄器的選項允許你由記錄中任一參戰軍機的任一角度與距離，或空間中的某一點（你可以任意移動此點）來觀看這場戰鬥，你也可以直接進入記錄中開戰，重溫一個難得的任務，或試驗不同的戰法會有怎樣的影響。

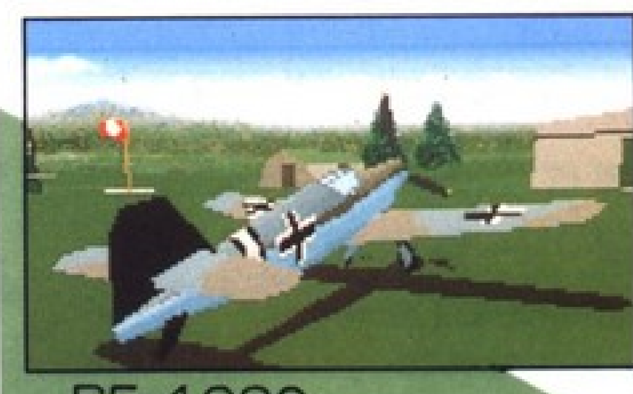


順利炸毀目標！

⊙血戰歐洲長空

AOE 中戰役都是由 1944 年四月開始，因此大部分的著名戰機都已登場，但由於遊戲名稱的" ACE" 一字之故，遊戲中你能開到的都是攔截戰鬥機、戰鬥轟炸機和中型轟炸機，而且老實說機型並不多。不過由遊戲僅佔 6MB 來看，這倒也不爲過。這回在遊戲中登場的都是名機，茲介紹於下：

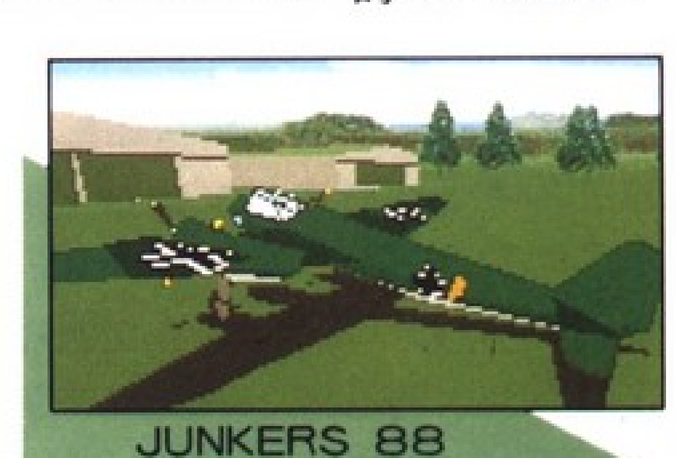
德國空軍---王牌機種 BF-109 自然是少不了的，AOE 中出現的是最後改良型的 G 型和 K 型，還有後來居上的 FW-190 系列，包含了基本的 A 型和最終改良型的 FW-190D-9，堪稱大戰末期德軍最優秀的戰鬥機，而極速達每小時 540 哩的第一架噴射戰鬥機 ME262 裝備有



BF-109G



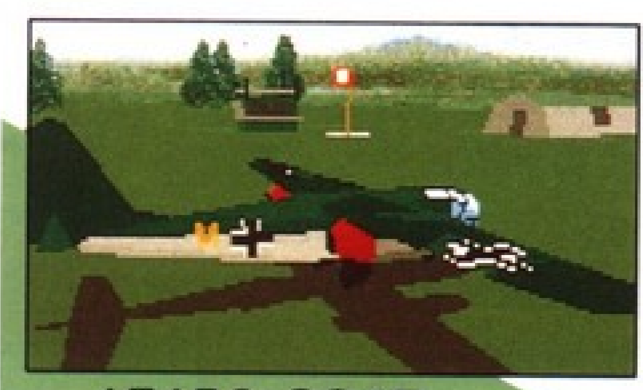
FW-190D-9



JUNKERS 88

歐洲空戰英雄

四門30釐米機砲，是攔截美軍轟炸機的最佳利器。遊戲中還提供猶卡斯JU88中型轟炸機和第一架噴射轟炸機Ar-234B供你進行轟炸任務，後者雖然完全沒有外部武裝，但每小時460哩的速度可是沒有任何盟軍戰機能追的上。


ARADO 234B

英國空軍－－霍克（Hawker）廠的名機颱風（Typhoon）和颶風（Tempest）都是裝備四門20釐米機砲的重武裝戰鬥轟炸機，它們具備高速與優異的低空性能，向來是德國空軍的好對手。舉世聞名的噴火（Spitfire）式戰鬥機系列在此登場的爲MK XI和MK XIV兩種，其火力、速度和操作性絕不會讓德國戰鬥機專美於前，是英國皇家空軍（RAF）的骨幹。英國空軍提供的主力轟炸機是『木製的奇蹟』蚊（Mosquito）式轟炸機，此機因以木材製成而聞名，在遊戲中它輕巧易於操作且有強大的武裝，其反艦型更裝有破壞力驚人的57釐米快砲。美國援助的B-25米契爾是英國空軍的另一種主力轟炸機，但在遊戲中你開不到。


TYPHOON

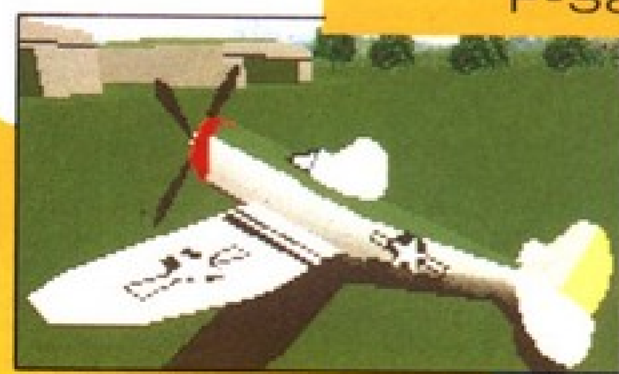

TEMPEST


SPITFIRE XIV


MOSQUITO XVIII

美國空軍－－著名的P-38閃電式、P-47雷霆式都是你可以選擇的座機，不過這兩種戰機速度和耐打能力雖高，但多門50機槍的威力卻比不上英德戰機中常見的20釐米機砲，而且其操縱性多不如英德戰機。美製戰機中最優秀者首推P-51野馬式，其極速不但高達每小時437哩，且具有優秀的操縱性，在面對德國戰機時有很高的勝算。美國空軍的轟炸機種類最多，不過你一樣飛不到。B-24解放者式、B-25米契爾和B-26掠奪者式都會出現在任務之中，而著名的B-17飛行堡壘則是德國空軍最常遭遇的強大對手，近十架B-17編隊組成的『戰鬥箱』的火網會讓貿然飛入的敵機嚐到恐怖的滋味。


P-38J


P-47D


P-51D


B-24J


B-17G

在ACE中，Dynamix使用了更新的技術，在可調整的MCGA 320*200和640*400 256色模式兩種不同的解像度上，將所有的戰機描繪得細緻無

比，你將會清楚的看到機身上的迷彩、天藍色的機腹，以至於機翼上的條紋和徽號，你還可以看到機身上明顯的光影變化。就非純貼圖的3D繪圖技術上來看，AOE已經達到了非凡的境界，如果你曾飛入一群B-17轟炸機的陣型中的話，相信你就會明白筆者的感受。不過AOE對於地面景觀的表現就遜色得多，充其量不過是達到一般水準而已，除了忠實的畫出種種地面設施之外，對於多森林和丘陵的歐洲戰區就並未有深入的描繪。不過AOE終究是個空戰遊戲，地面景觀本來就不是很重要，所以這和前述的優點比起來，仍算是瑕不掩瑜。





看你往那裡逃！

⊙操控與戰鬥

AOE的另一個最大的改良，在於能將這些戰機的性能鮮明而眞實的表現出來；如果你曾在AOTP中使用P-38屠殺零式戰機的話，這回可別過於指望P-38的性能，因爲你會發現它的操縱性笨拙了許多--就像現實中的P-38一般。你將可以感覺到所有戰機的加速性、操控能力和最佳空戰高度的不同之處，而在高難度的飛行模式，不同的戰機對於失速和旋轉墜落的特性和回復能力更是有所不同。外部掛載對空戰中操作性的影響也已眞實化，所以若你想在AOE中打好一場空戰，得記得拋棄無用的炸彈、油箱或火箭才行。AOE的鍵盤操作基本上没什麼缺點，不過當你持續按著某鍵的時候又按下另一按鍵，先前你持續按著的按鍵將會失去作用，你必須重新再放開按鍵再重按一次才行，這在空戰互咬尾巴的時候要特別注意，而爲了應付激烈的空戰，筆者還是建議用搖桿比較好。

迴轉時並用尾舵是高速迴轉的必用技巧，這一點各位一定要記住。AOE的敵機AI相當兇狠，除了無時無刻的咬住你尾巴之外，用僚機高速誘敵，再以長機從背後猛K的戰術也時常可見。隨時不忘檢查自己的六點鐘方向是生存之道，因爲敵機常會從後面悄悄掩至，然後準確的射擊，若敵機裝有20釐米砲，一旦遭到偷襲，就算没被擊落也差不多快解體了。轟炸機和地面目標的防空機槍與高射砲準確度也大爲提高，所以要想能活過這場戰爭，非得要多小心點才行。遊戲中提供的各眞實度選項開關，可以調整遊戲的難度和各種特性的存在與否，所以你可以把日光刺眼的選項關掉以免追擊不易，或是把彈藥切成無限以求痛快的開火。但是遊戲難度太低會導致得分偏低，你將會很難獲得獎章或晉升。



各種復古式的戰鬥儀表

⊙結語

實在還有很多地方想介紹給各位讀者，奈何字數已滿，剩下的只好留待心得篇再說了。AOE實在是個相當棒的二次大戰空戰模擬遊戲，它繼承了AOTP的優良系統，並在3D技術和眞實度上做了更大的改進。它美中不足的就是戰機種類過少，筆者非常希望將來Dynamix 能發行一系列的資料片，如著名的攻擊機Ju-87 Stuka 、Fw-190D-9的後繼機Ta-152 、Me-163和Do-335等，那就相當完美了。不論如何，AOE絕對是個值得一玩的飛行模擬遊戲，但是你可要經常睜大眼睛，CHECK YOUR SIX！

UNALIS

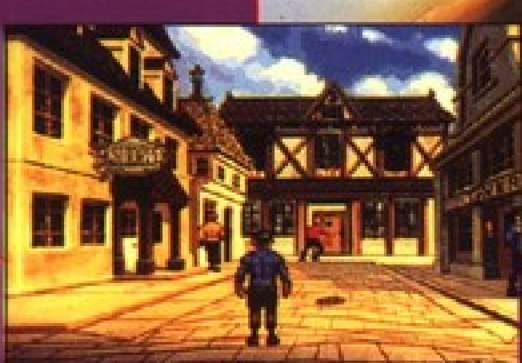
廣受世人歡迎的科幻小說
電視影集
電影
與電腦休閒軟體

STAR TREK: JUDGMENT RITES™

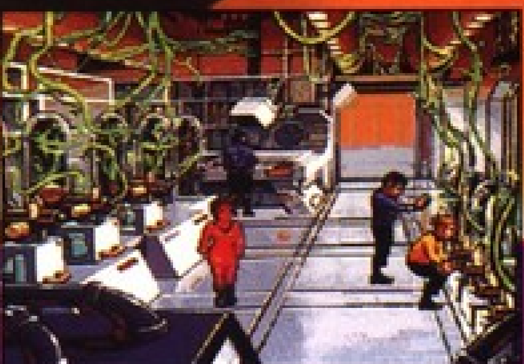
星艦迷航記







八項曲折離奇的故事章節，是有史以來最爲龐大的冒險遊戲！



數位化的精緻畫面



眞實感十足的動畫，讓您在電腦螢幕上觀賞電影級的特效



以第一代企業號船員爲主角



松崗電腦圖書資料股份有限公司　TEL：台北(02)7042762 台中(04)3257900 高雄(07)3369837 代理發行

W940209-1

一部如中國山水畫般的RPG世界

DOMO小組年度鉅作

預定2月發售



大富翁 II

★題材本土化，最具親和力。
★單人至多人遊戲模式，多人同玩樂趣多。
★以臺灣、香港、大富翁城爲遊戲舞台。
★遊戲中可運用各種卡片整慘對手。
★支援滑鼠及大宇搖桿等介面，操作簡單方便。
★支援MCGA256色，造型活潑生動。
★支援聲霸卡、Ad-Lib音效卡，樂曲悅耳動聽。



定價：420

天使帝國

★遊戲中共有21項兵種及超過70位以上的美少女戰士，供玩者選擇使用。
★雙方的戰鬥畫面均由動畫展現，不論肉搏戰的緊湊、法術的迫力，令人一目瞭然。
★具有經驗値的設定，升級時，還可自由轉成其他職業或兵種。
★具有分支劇情。故事不論戰鬪輸贏都能繼續進行下去。玩者可以嘗試不同的劇情發展。







定價：480

好評熱賣中

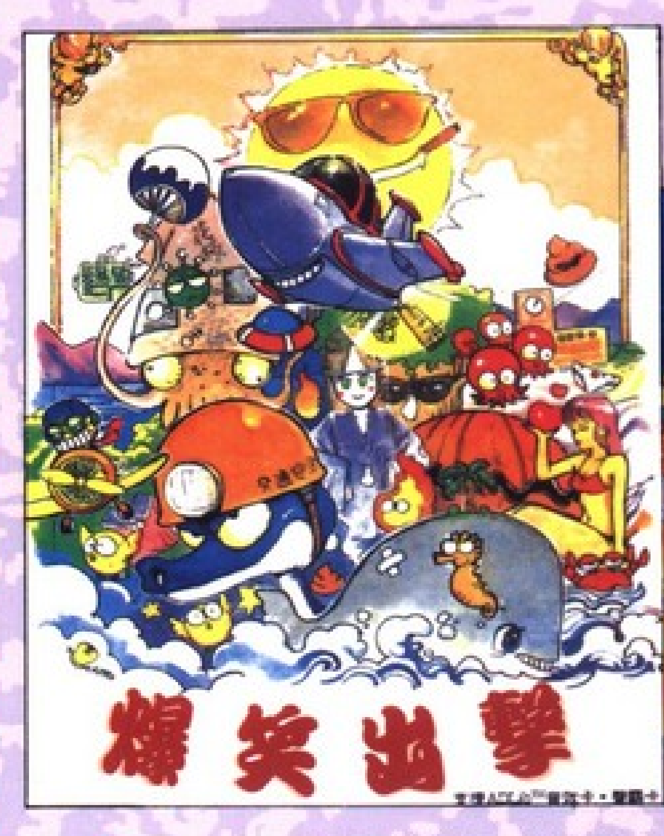
定價：450





★大量動畫貫穿全場，讓你笑到肚皮發漲。
★融合作戰、貿易、尋寶等要素，擴展了冒險遊戲領域。
★登場人物角色表情生動，會依對話內容改變臉部表情。對話內容詼諧逗趣，笑點百出。
★採動作遊戲式的戰鬪系統，一改指令作戰的煩瑣。
★支援大宇搖桿，充份享受遊樂器的氣氛。
★支援Ad-Lib音效卡、聲霸卡。

縱橫七海





定價：420





★PC史上最華麗爆笑之射擊遊戲。
★六種不同武器系統加上奶瓶子機，幫你完成爆笑之旅。
★各式滑稽可愛的造型，讓你發出會心一笑。
★令人意想不到的關卡設計，多樣化的感覺。
★突破PC硬體限制，開發出多重捲軸、背景扭曲，超大型角色等特效。
★支援Ad-Lib及聲霸卡，並有十數首動聽的配樂。

爆笑出擊



正宗 台湾 16張 麻將

賭注任由您選對手也隨便您挑

別裝出一副可憐樣快點給錢吧

快試試新奇的麻將ＲＰＧ模式

遇見兩位深藏不露的淑女高手

超級秘技四暗刻入賭聖也瘋狂

熱烈上市中

支援Ad-Lib卡／聲霸卡

席捲台灣新麻將風，
農曆春節最佳休閒娛樂。



遊戲特色：

★自由對戰、麻將大賽、修業模式任君隨意挑戰。
★模擬眞實牌局，角色個性、ＡＩ、偏好均不同。
★南腔北調的對白語音，給您身歷其境的臨場感。
★依照職業個性打牌，怪招百出，整死人不償命。
★電腦替您判斷可否吃碰胡牌，菜鳥也能變郎中。
★教學模式解說詳盡，讓您對麻將不再似懂非懂。

服務專線　TEL:(02)356-0955



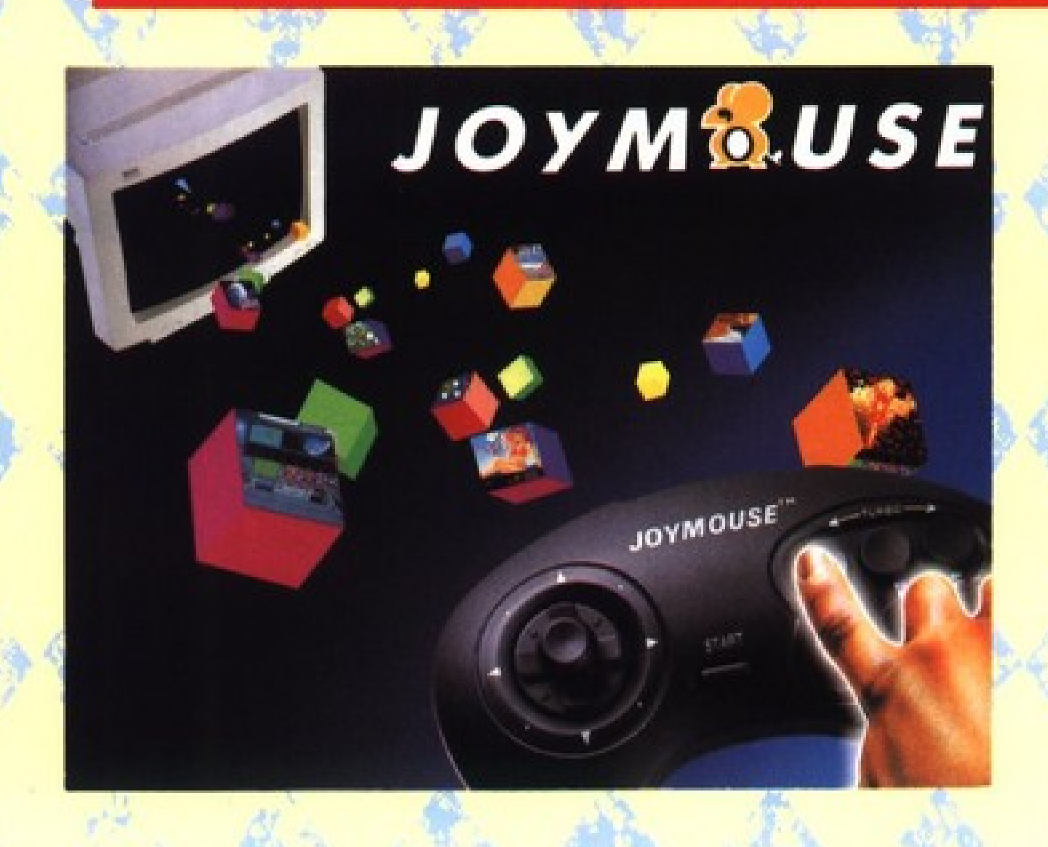
台北市忠孝東路二段88號8F　TEL:(02)356-3567　FAX:(02)356-0969



熱烈發售中
魔法世紀
遊戲特色：
★採立體六角方格戰略地圖模式。
★遊戲中關卡數多達40多關。
★波瀾壯濶的ＢＧＭ音樂多達30多首，並全場配樂。
★支援滑鼠、大宇搖桿讓你更順手。
★３Ｄ動畫與大量劇情畫面貫穿全場。
★輔助小地圖設定，方便鍵盤操作。
大宇資訊有限公司
TEL: (02) 356-3567 FAX: (02) 356-0969

JOYMOUSE大宇多功能搖桿卡

從玩GAME到寫GAME大宇永遠了解玩家的需求





JOYMOUSE與其他牌搖桿功能比較表

		大宇多功能搖桿	Q牌模擬鍵盤搖桿
硬體部份	模擬PC搖桿	可模擬PC搖桿及加拿大的GRAVIS搖桿	不能模擬
	模擬PC滑鼠	模擬2按鈕之MS MOUSE或3按鈕之PC MOUSE	不能模擬
	模擬PC鍵盤	可模擬4方向共11個鍵或8方向共15個鍵	只能模擬4方向鍵共8個鍵
	使用之搖桿	16位元用之改良搖桿，符合人體工學設計（第二代大宇搖桿也是接普任搖桿）	8位元之美國任天堂或轉接日本普任之搖桿
	接第二支搖桿	一片卡可接兩支搖桿，只要再花150元即可	不能擴充，一個控制盒只能接用一支搖桿
	接其他搖桿	經轉接座可接超任、普任、美任SEGA、PC-ENGINE用之搖桿	內附美任對普任接頭，只能買美國普任搖桿使用，選擇性少
	硬體架構	需介面卡：含CPU、ROM、RAM記憶IC，提供RS-232是高科技專利產品	需控制盒：線路簡單，功能較爲單純
	記憶功能	記憶最後設定之資料，關機再開仍存在，不需再設定或載入	無記憶功能，關機後設定好的資料即消失，需重新設定
	支援遊戲	99%（宣傳詞）可支援鍵盤、滑鼠、搖桿，然而只宣稱99%而已	100%（宣傳詞）只能模擬4方向4按鈕的鍵盤且無法支援搖桿、滑鼠却可達100%？？
	模擬鍵盤數	4方向鈕＋7個鍵＝11鍵 8方向鈕＋7個鍵＝15鍵 轉接超任搖桿＝16鍵	4方向鈕＋4個鍵＝8鍵 8方向及5鍵以上的遊戲無法完全支援
軟體部份	軟體支援	提供全功能設定軟體 MOUSE驅動程式及 WINDOWS驅動程式	僅提供鍵盤設定程式，且只能用滑鼠來操作此設定程式
	直接呼叫資料	可以直接由.BAT呼叫，或進入程式載入、修改及重新設定	不能直接由.BAT呼叫，每次都需重新設定或進入程式再載入
	線上修改	不支援：關機再開模擬資料仍存在，一次設定正確即可，不需此功能	有支援：關機後消失，需重新設定或重新載入，故需此功能

JOYMOUSE尚有其他功能如下：

一、可關掉鍵盤連發，或只選擇某些鍵連發，並可分別調整連發速度

二、搖桿可180度反轉使用，方便慣用左手的玩家

三、第一、二支搖桿可用軟體切換，不必費功夫插拔。

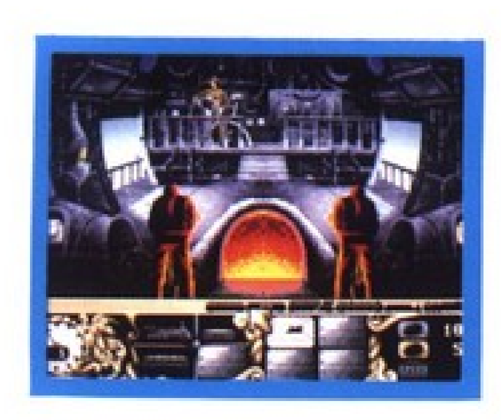
四、提供RS-232 PORT可調爲COM 1～4

服務專線 TEL:(02)356-0955



大宇資訊有限公司

台北市忠孝東路二段88號8F TEL:(02)356-3567 FAX:(02)356-0969





火車大戰略



遊戲兩大特性：

已推出

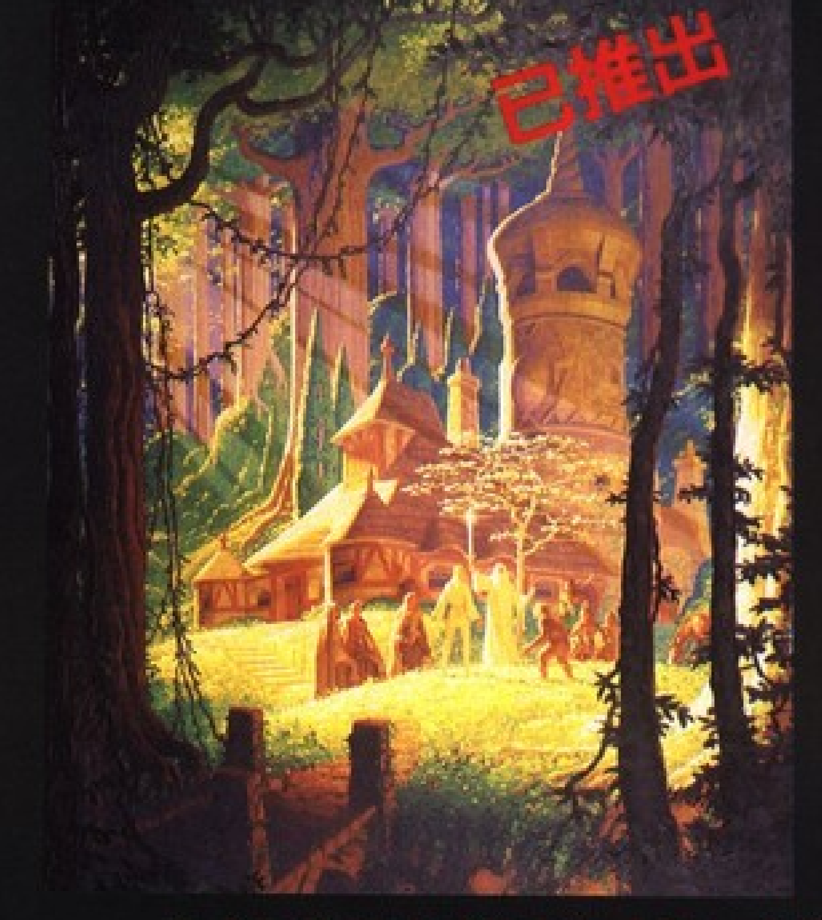
＊冒險：

1. 駕駛火車行駛在全球龐大的鐵路網探索冰雪地球，還可延伸鐵軌深入無人之境找尋“回歸太陽”的秘密。
2. 危機四伏的冰原上有長毛象、狼群、野蠻人和可怕的敵人「維京聯邦」俟機攻擊你。

＊策略：

1. 開始時，你擁有千噸級的火車頭，最多可加掛百節車廂，包括貨車、液罐車、活動監獄、溫室車廂、機槍與飛彈車廂和牲畜車廂等二十餘種，可到各地交易買賣，賺錢添購各種配備。
2. 可派遣間諜至各集散地搜集情報，還可率領傭兵及長毛象群，並使用大砲、機槍在冰天雪地中進行“火車大戰”。俘虜敵方的人員後，視你決定將他們賣到奴隸市場，或是帶到各地開採「黑金」一煤。

大陸傳奇



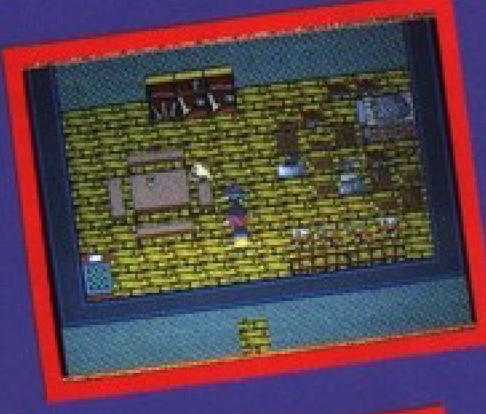


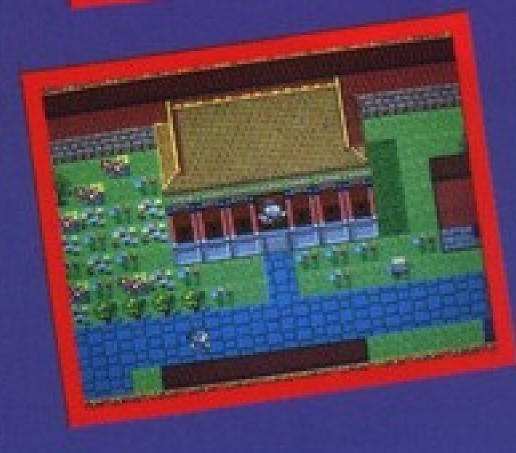
隨未知的召喚前往奇幻大陸，去探索無人知的奧秘！

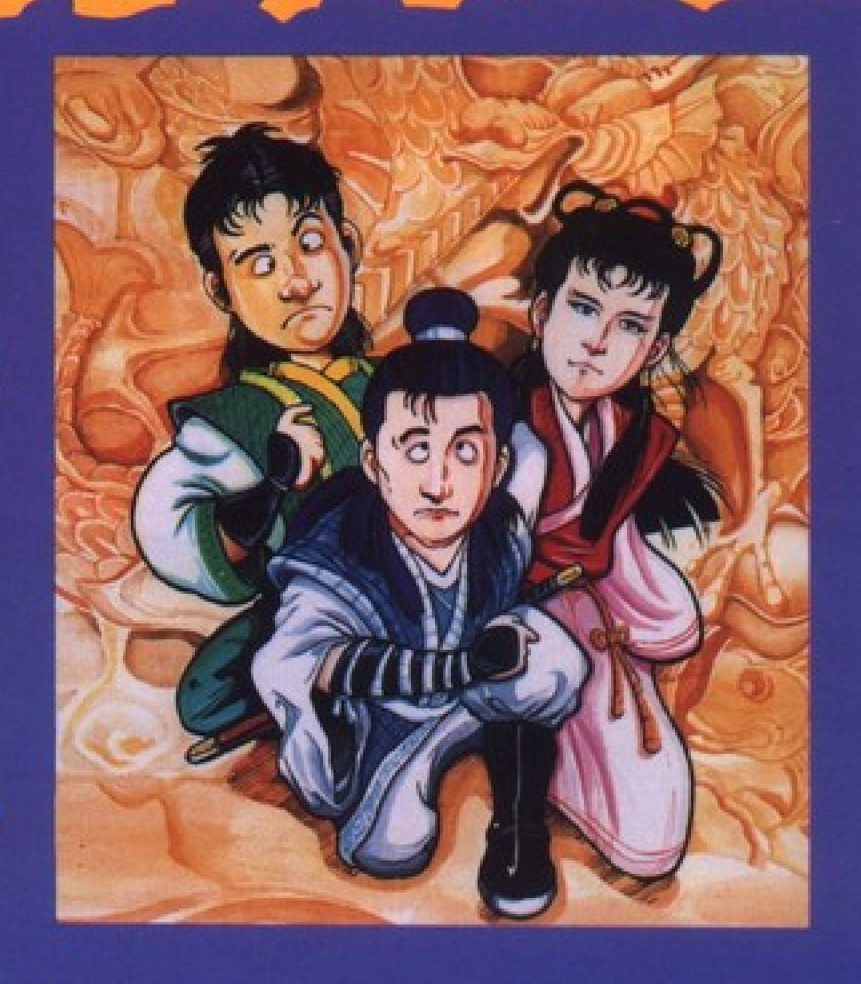
＊採用3D冒險介面和即時戰鬥模式寫成的角色扮演遊戲．
＊具完善的組隊功能，可調整戰鬥隊形；武器防具等種類豐富，所有的裝備均刻畫細緻．。
＊採24小時制，晨昏、夜色各有不同景致，氣氛獨特！
＊提供地圖位置標示功能，完全支援滑鼠，操作簡便！

採漢堂全新書型包裝，首五千套賣完爲止！
附贈1994年曆海報，回歸大自然風格，最適合擺設在您的書房裡！

風塵三俠







幽默、逗趣的三名年輕人初入風塵江湖，各有缺點却都好打抱不平，人心的險惡在他們面對之下成了笑鬧的話題，現在他們無意中得到了兩支金箭，在好奇心的驅使下四處找尋線索，却不知已成爲奸人陰謀陷害的對象！

主角、敵人完全採用可愛的SD造型。
遊戲全程配合音樂及特殊音效，保證生動活潑、與衆不同！

已推出

漢堂國際資訊有限公司

大陸傳奇
風塵三俠
天外劍聖錄

攻略本



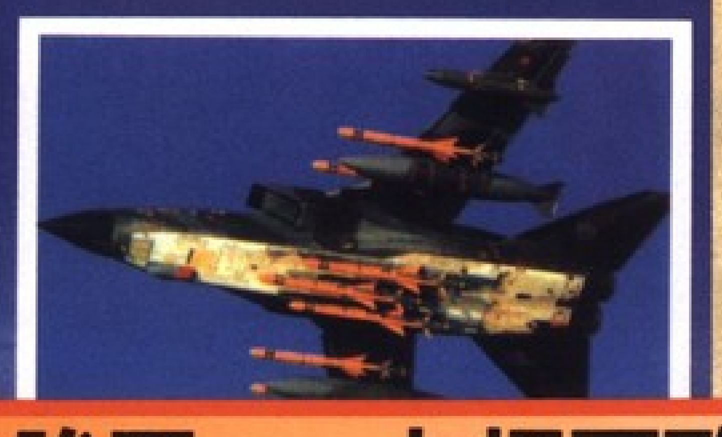
攻略本內均有詳盡的文字解說及彩色圖片，現已正式推出，請向各地經銷商購買！



魔宮裡被魔王禁錮的十二位美麗的星座仙子，
正等待你去解除她們的禁咒！
魔宮救美 I
寶石陣
* 耗時一年繪圖，精緻動畫近千張串連全場，令你目不暇給。
* 緊張刺激的遊戲內容，讓你玩了還想再玩。
* 遊戲中穿插絢麗的法術效果，摒除單調的遊戲方式，還讓您充份滿足視覺效果。
* 十二位美女完全以手繪方式，無論是施咒前或解咒後，均由專家精心繪製，絕非單純掃描照片。
* 繞樑三日的氣氛音樂，同時支援聲霸卡數位音效。
漢堂首度推出劇情式益智遊戲
限


角色扮演遊戲
當大地被五魔星佔據之時，一名赤髮，手持熾熱火劍的勇者將會降臨於大地之上，他將隨著一道聖光，在北拿美山上從天而降，伴隨著一名金髮少年，來到飽受苦難的眾人之間，肅清一切罪惡…
＊採用360×240 256色VGA畫面，全螢幕的捲動模式，視野更廣闊，畫面更細緻。
＊戰鬥採用明快的側視角度，以我方在右敵方在左，雙方在螢幕上登場開打的方式表現，使戰鬥形勢全然開放，臨場感大增！
＊接近二十種的魔法，包含風雪、大地、迷惑、閃電、魔龍攻擊等法術，招招新穎，配合大量的數位音效，施法效果多彩多姿！
＊對話採取了新穎的漫畫汽球表達系統，不再是傳統式打開一個方框而顯示訊息，不會有"不知是誰在說話"的奇怪情況。
＊支援ADLIB、SOUND BLASTER及GM音源。
漢堂國際資訊有限公司
DYNASTY INTERNATIONAL INFORMATION CO., LTD.
高雄總公司 TEL:(07)335 6466 FAX:(07)335 4053
台北分公司 TEL:(02)503 9252 FAX:(02)503 6991
M&P SYSTEMS製作
漢堂賀歲發行
勇者傳說







全球八大強國……七場可歌可泣的歷史戰役…

攸關全人類未來的第三次世界大戰……

都在全新出擊的大戰略II中一一亮相！







戰略遊戲

- 一地圖比上一代大16倍！
- 一採用640X480高解析度模式，畫面比前一代更細緻。
- 一採用多國作戰模式，戰場上不再只有兩國交戰，可在包括中、美、俄、伊、日英、德、法八國中任選一國參戰，勝負的判定也不再只以戰術上將敵軍趕盡殺絕爲主，而是與各個不同的作戰任務有關。
- 一比上一代多了全新的外交、行政指令，更加入了多國協同作戰功能，唯一不變的是指令容易操作，絕不繁複。
- 一支援滑鼠，以及聲霸卡數位音效。

漢堂賀歲之作　現已發行

漢堂國際資訊有限公司
DYNASTY INTERNATIONAL INFORMATION CO., LTD.
高雄總公司 TEL:(07)335-6466 FAX:(07)335-4053
台北分公司 TEL:(02)503-9252 FAX:(02)503-6991



ACADEMY™

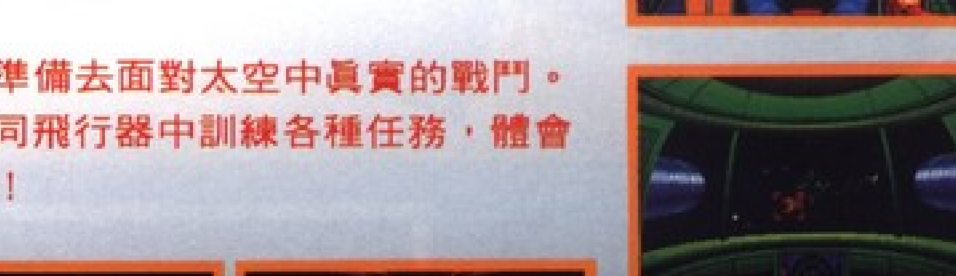
銀河飛將軍官學校



完全獨立進行的遊戲，但卻包涵了銀河飛將系列中各型飛機
沒有劇情左右人物性格，玩者可以自由設計任務性質
享受飛航太空的感覺及和僚機伙伴並肩作戰的相依感
請到本軍官學校一遊！



銀河飛將軍官學校宗旨：
讓每個學生在不同的課程和練習中，能有心理準備去面對太空中真實的戰鬥。
你能在聯邦戰艦或好戰勇猛的基拉諦戰機等不同飛行器中訓練各種任務，體會不同戰機的操控感並學習如何飛行及求得生存！













ORIGIN™

SOFT WORLD

軟體世界
智冠科技有限公司

”銀河飛將”系列七套遊戲抽獎及特惠購買活動正在進行，詳情請見遊戲內包裝！

「鋼鐵勁旅」是一個模擬1939 年九月到1945 八月的第二次世界大戰的戰爭遊戲，範圍西到愛爾蘭，東至蘇聯；從北邊的挪威與瑞典，到南邊的北非。作為一個軸心國或同盟國的最高領袖，你可以在歐洲舞臺上控制眾多的陸上、空中與海上武力，你可以決定哪些單位從事生產，使你的科學家們研發特殊的武器，使用外交力量爭取盟國或進行資源佔領的動作。在本遊戲中你更必須作出許多的選擇試著以不同的方法進行第二次世界大戰。
除了傳統戰棋部份以外，還加入策略成分，是一個完整且革新型的戰略遊戲。

鋼鐵勁旅

CLASH OF STEEL™

WORLD WAR II EUROPE 1939-45

SSI

SOFT WORLD

軟體世界
智冠科技有限公司

歐洲的命運，就在你手中！

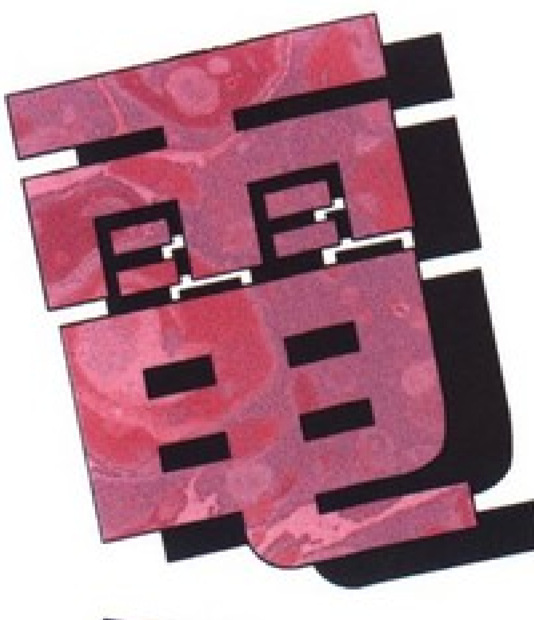
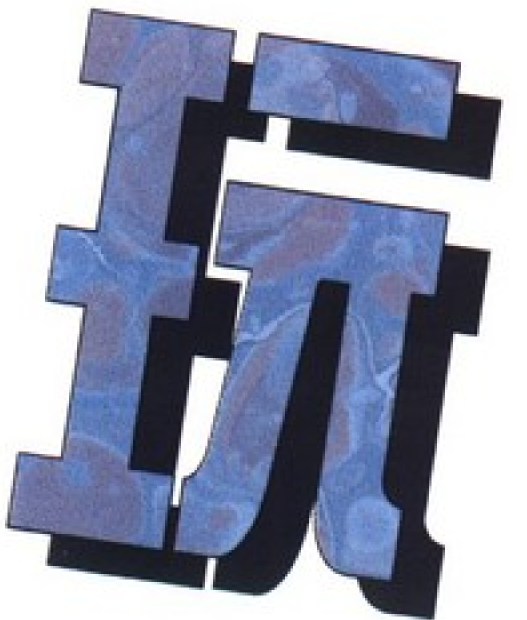


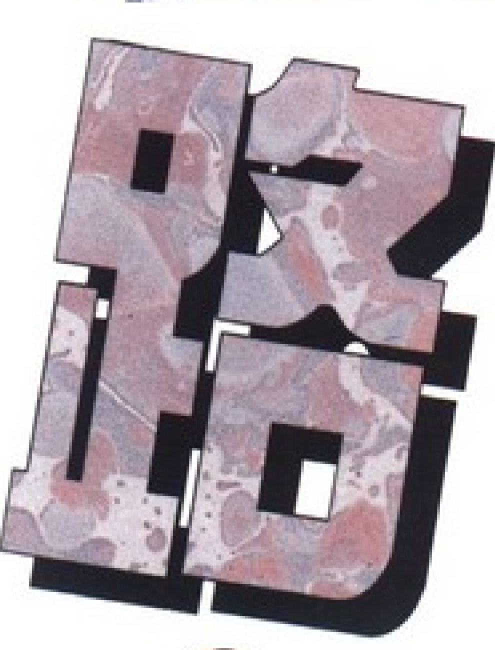










電玩短路

德軍總部



德軍總部處處迷宮伏險，令人驚心怵目，但若有特殊玄妙，雖千萬人吾往矣……



波斯王子II

波斯王子II的難度眾所皆知，經本作者一番改造，我就不相信這樣還過不了關！



魔法世紀

力王實在不明白到底有什麼好笑……



戰爭風雲錄

戰爭中遇有重大戰況需隨時回報……哇！我閃！！




GAME SHORT
名流高爾夫
蟻塔果嶺
這是本會難度最高的蟻塔果嶺
球場的景觀設計常是桿友的一大考驗，沒有深厚的功力，別想上果嶺。
陸空戰將
那傢伙駕機技術遜斃了！現在被調去開"老母機"……
駕駛戰機若技術不佳，後果便是……
傑克大師高爾夫
?
咦！球呢？
破……破了啦！……
記者：「哇噻！這一桿打得又遠又漂亮……快叫救護車！」
巫術VII代
自從犀牛角事件後，遇上凶悍的安帕尼人將不再是探險隊的惡夢，只須亮出卷軸，唸出…
來自台灣
我不玩了!!
碰
巫術VII
1993.2.27.高雄.
安尼帕人長相奇特、性情凶悍，想要制服牠們，光憑蠻力，恐是凶多吉少，但是……



魔法門外傳II無敵篇

各位魔法門外傳II的親愛玩家們，你們是否遇見過兇惡難纏的傢伙，而感到煩惱？筆者在出城觀鎮後，有時候常遇到功力深厚的傢伙，在一場大戰後有時常被電得精神錯亂、口吐白沫、眼冒金星……。在被電了N次後，終於忍不住，請出最好用的“PCTOOLS”，它使我變得強而有力，以下是我的修改的過程…

1：進入“PCTOOLS”，選擇磁區編覽的功能，選定XEEN 目錄中的DARK0？（？爲第幾個存檔）。

2：其磁區及位址請參考＜附表一＞

	磁區	力量	智慧	人格	耐力	速度	準確	運氣	等級
趙金童	7	21	23	25	27	29	31	33	36
信界仙	19	249	251	253	255	257	259	261	264
小鋼炮	16	369	371	373	375	377	379	381	384
嬌嬌春	14	331	333	335	337	339	341	343	346
小白菜	7	375	377	379	381	383	385	387	390
郝無忌	11	97	99	101	103	105	107	109	112

●附表一

說明1：因每個人屬性值的磁區和位址都不同，所以筆者在此是以一開始電腦幫你選定的六個人爲修改對象，其排列位置不一樣沒有關係，只要是一開始的那六個人即可。

說明2：修改時依每人的特性、專長修改即可。例如牧師的人格如果高一點的話，其可使用的法力點數就越高；巫師則注重智慧方面；盜賊則較注重運氣；忍者就注重速度和準確度，不會用法術的武士、盜賊、忍者、野蠻人，則不用修改其智慧，因爲這些人都不會用法術，智慧改再高也是沒用的。

說明3：只要修改等級其經驗值會自動增加，所以不用修改其經驗值。

說明4：每個人屬性的修改值最大是 FF ，而金幣和寶石最大的值可達到10的16次方，食物最高可到3640天，能夠讓隊伍撐很久的了，就不用常常到旅館買食物了。

另外食物的位置是在磁區28，位址是 487-488 ；金幣的位址是 507-510 ；寶石是磁區28位址 511 至29磁區的 003 ，越往後面其數值越大，因爲其進位是往後算的。嘿……嘿，經過以上的修改後，就不用再怕怪物的恐嚇了，也不用擔心不夠錢買東西。從此就可無憂無慮走遍天下了。

/洪福海

勁爆美式足球必勝絕招

致全天下的“美式足球迷”們：

您曾經爲了對手的殘“爆”而有過輕生的念頭嗎？告訴您，不用煩惱，在下奉了“電情局”（不要懷疑！就是電玩情報局）局長之命，特來告訴您應變的方法，請閣下務必遵照下面指示，確實執行…一…二…三……開始！

比賽中，在戰術的選擇畫面底下，用手指頭食指按下 F1 鍵，看到COMPUTER沒有？選下它！這時候，對手的戰術圖便可一覽無遺了，沒騙你吧！不過，這不是重點……。您必須在敵方（電腦啦！）完成『選取進攻策略』以前，搶先按下 F1 鍵（這次要用大姆指），再用剛剛的食指按下“Cancel”或“OK”，便會發現對手又重新選取戰術，但“比賽規定隊伍要在45秒內完成選定戰術”。所以，重覆此密技幾次就可以讓敵隊犯規（就像你想要看到的），繼而被判向後退“5碼”……知道了吧！隊手一直被你推、推、推，直到一一達陣。

/董勝



魔法世紀之卷軸

我是魔法師--光之王，我今天從我的水晶球中預測未來，發現各位英勇的戰士雖然在戰場上英勇無比，但也常損失慘重，爲了使你們早日擊敗魔頭，在此傳受五百年來最邪惡的咒文：幻滅咒殺大法。

首先，要確定現在輪到我方攻擊，然後按下鍵盤上方的兩個鍵：F9 及 F10，按法爲先按下 F9，放開後隨即按下 F10，如此可使敵方完全毀滅！但是爲了不讓你們缺乏盤纏，所以希望你們能先調查了該調查的地方再使用。

不可避免的，使用此咒文將有嚴重的後遺症！那就是無法得到任何的經驗值！所以請儘量少用。

我把此大法抄在此卷軸中，希望你們其中的任何一位勇士能學成此咒文，來荼毒、蹂躪你的敵人！加油！

/光之王

機甲之夢小祕技

在機甲之夢的小酒店裡，可從交談中得到意外的收穫--多和煙灰缸交談可多得一次戰勝的戰績；和酒保談話可得到潔咪所給的 250 元；和小木桶談話可得 200 元或神經擴大器一個；和老人店外的保鑣談話可得 200 元；和地板談話可得一組裝甲；和鏡子談話可免費進入戰鬥（當它說你很醜，叫你走開時）；還有一點手册上沒提到的：當你打敗了機甲戰士後，要到酒店中間的柱子上找一張有女人像的海報才能看到「好料」的。

註：當你要和無生命物談話前，記得要先儲存，得物品後也是一樣。以上秘技都得多談幾次才有收穫，没有次數限制（不必花半毛錢就能有所有的裝甲，哇！）。在此小弟強力建議使用銀龍的雷霆刀法，十秒內解決敵人（對我而言）！

/李敬超

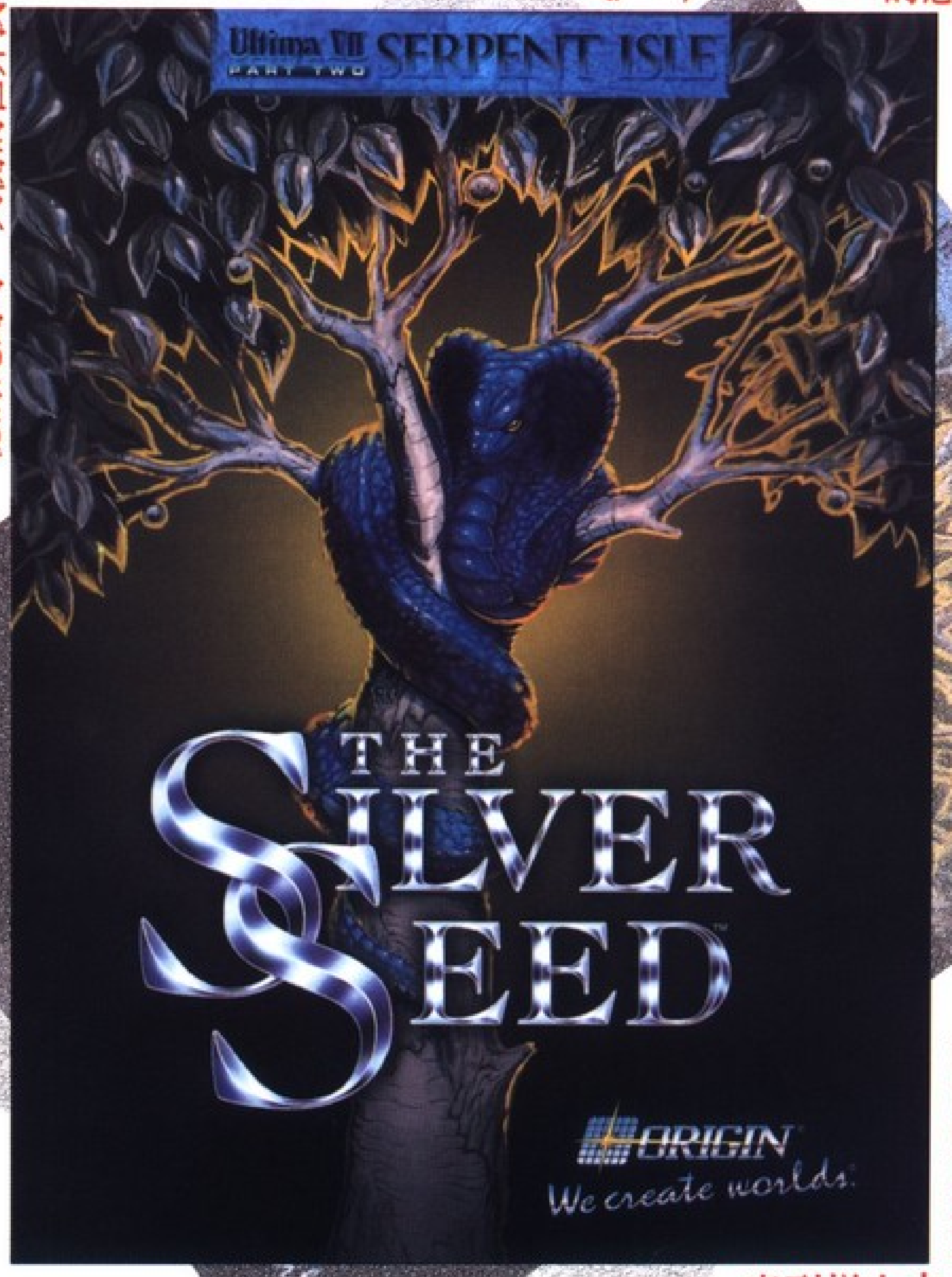
維京小子闖通關密碼大全

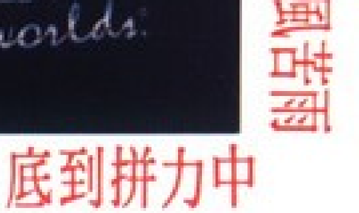
各位維京小子，你是否已勇闖37關打敗大魔王，回到了可愛的故鄉？或是想破了腦袋也無法破關及爲一位主角的壯烈犧牲而重玩了N次？小弟廢寢忘食搥了數天數夜，終於將番茄大帝（ Tomator ）送去外大空遨遊，得以一睹精彩的結局畫面。爲了讓各位玩家早日順利闖通關，特地效法賢人將所有的關數密碼列了出來與各位分享。

關數	通關密碼	關數	通關密碼	關數	通關密碼
01	STRT	14	C1RO	27	WKYY
02	GR8T	15	SPKS	28	CMBO
03	TLPT	16	JMNN	29	8BLL
04	GRND	17	TTRS	30	TRDR
05	LLMO	18	JLLY	31	FNTM
06	FLOT	19	PLNG	32	WRLR
07	TRSS	20	BTRY	33	TRPD
08	PRHS	21	JNKR	34	TFFF
09	CVRN	22	CBLT	35	FRGT
10	BBLS	23	HOPP	36	4RN4
11	VLCN	24	SMRT	37	MSTR
12	QCKS	25	V8TR		
13	PHRO	26	NFL8		

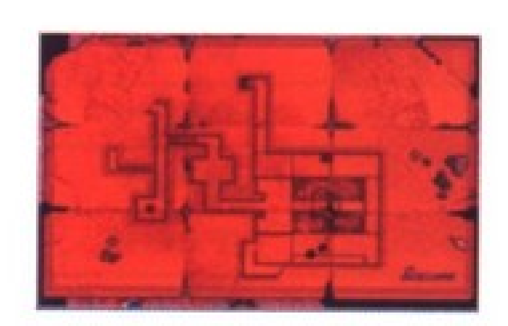
/陳錦源

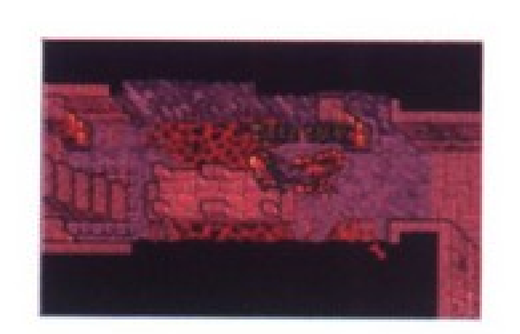
當你再度回到神秘的蛇島時，失衡的世界找不到方向，即將瀕臨毀滅，所有的美德失去了原有的意義。只有種下"銀色種子"長出的平衡之樹，才能讓命運不致崩潰！你能在愁風苦雨中力拼到底嗎？

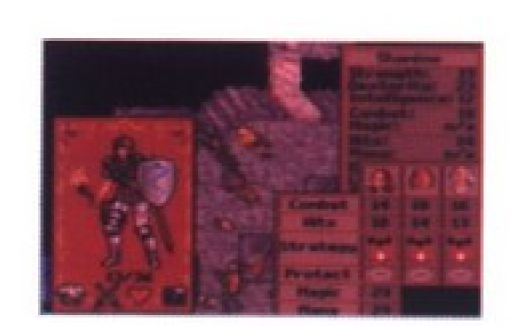












創世紀7第二部 — 巨蛇之島資料片

銀　色　種　子

創世紀7之二巨蛇之島最撼動人心的資料片！玩者將經歷又一場精彩冒險，新的任務將挑戰你的戰鬥技巧、解謎功力及施法技能。

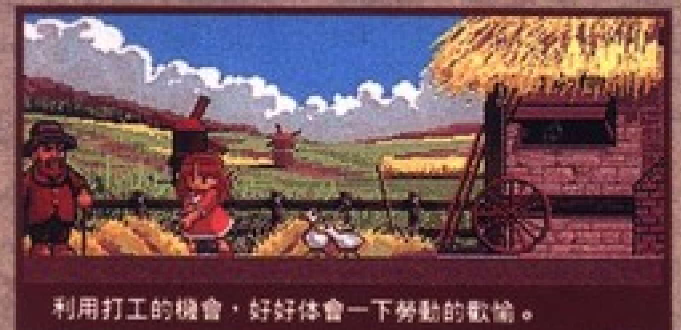
- 發現新的魔法物品，並在冒險中提升戰技和加強法力。
- 新的"hot keys"功能，查看時間、開鎖及餵伴伙食物皆能用熱鍵完成。
- 方便好用的物品出現，魔法鎖匙圈為你蒐集所有得到的鑰匙，如果用的地方正確，鎖匙圈會自動找出正確鑰匙。
- 自動update創'7之二巨蛇之島程式，有新的路線出現。
- 必須配合珍藏版No.216巨蛇之島遊戲才能進行，不能單獨使用。



久候多時 終於要與您見面了

愛…勇氣…希望…於是展開八年的旅程…


這就是第二代女兒的新造型，要如何來扶養教育她呢？


利用打工的機會，好好体會一下勞動的歡愉。


冒險的心情是很要緊，但是過度的自信卻是要不得的！




久候多時的武鬥大會，試試自己能力的時候到了！

這是格調很高的藝術祭，去磨鍊磨鍊感受性吧！

今天買些什麼呢？先算算手裡有多少錢…。

少女身心育成之策略模擬遊戲

美少女夢工場 2

總畫頁超過500枚●豐富的各種事件配合上精彩的動畫展示●音樂悠揚動人 支援 聲霸卡、MIDI音源：Roland MT-32●DOS 5.0適用 VGA顯示●必備 滑鼠/硬碟及13MB以上空間

中文版二月中旬發售預定 敬請舊雨新知密切注意

特別獻禮

美少女夢工場 2 之教養秘錄

爲達謝版權軟體支持者，特別獻上完全攻略一冊內容豐富，收錄各種人格的正確教養方法，單是結局一項就多達七十餘種，令擁有者愛不釋手的完全保存版。

研展開發 GAINAX

中文化發行 精訊資訊有限公司

飆車小子

全國第一套電腦賽車牌狂飆上路！！







帥呆了的 640 X 480 高解析畫面

最容易上手的全程滑鼠控制

優美的音樂陪您輕鬆玩到底







竑辰資訊有限公司
OZ INFORMATION,LTD.
台北市中山北路2段27巷2號四樓之一
TEL:(02)567-6898 FAX:(02)511-8016

發行

精訊

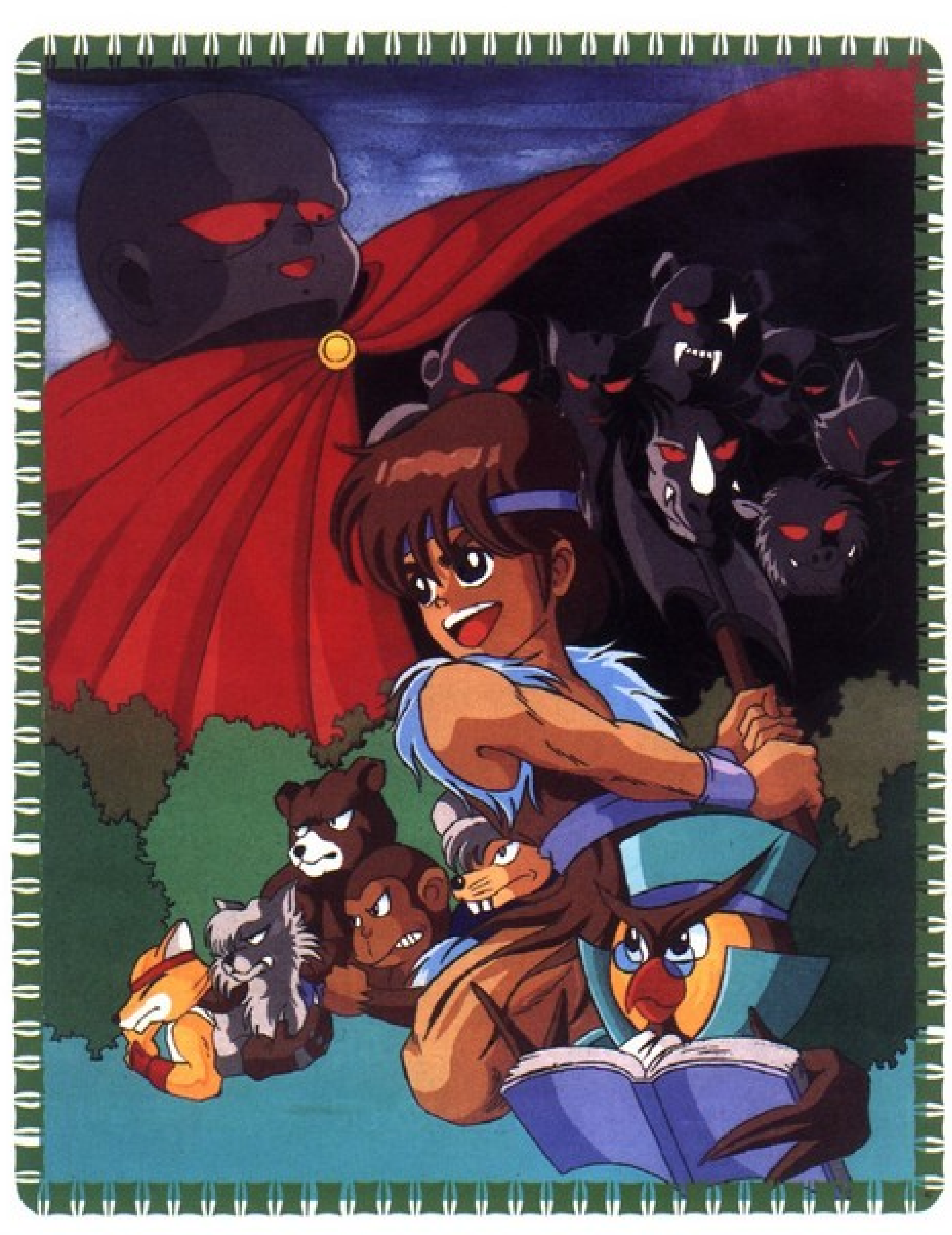
精訊資訊有限公司
KINGFORMATION CO., LTD
台北市杭州南路一段101巷6號
TEL:(02)395-1420



歷經一億八千萬年的世紀大決戰!!
揭開恐龍滅亡之謎
恐龍世紀
DINOSAURS CENTURY
DANGER
首創3D斜角畫面之恐龍戰略遊戲。
支援滑鼠操作簡便容易上手。
敵我合計160種不同部隊，場面熱鬧規模浩大。
獨特的恐龍進化系統，可培育出具個人特色的恐龍軍團。
全動畫式作戰方式，滑稽有趣！
音效逼真，極具震撼性，不可錯過！
精訊資訊有限公司
KINGFORMATION CO., LTD.


毀滅戰士
DOOM
⊙超越德軍總部的流暢三度空間捲動、即時性戰鬥、逼眞的語音效果及緊張精彩的背景音樂等等，帶給你全新的視聽震撼！！
⊙首度破除直角式三度空間迷宮的新格局，配合上明暗光影效果，精細的畫面將帶你進入一個嶄新的世界。
⊙自動繪圖系統讓您毋須在複雜的迷宮中摸索出路，並提供標示地點、地圖縮放等功能，甚至查詢地圖同時亦能在地圖上四處走動！
⊙七種不同的武器、數十種特殊物品，遊戲中將以強大的火力及精彩的畫面效果助您走過重重關卡。
⊙高低起伏的地型，高闊寬廣的大廳，壯麗的背景及機關重重的通道，等待著您的大駕光臨。
⊙支援IPX 規格網路系統，可在網路上容許四人進行多人模式。多人模式中四位同伴可提攜互助，亦可互相爲敵，在電腦世界中展開一場場的生存遊戲！！
id SOFTWARE INC
精訊資訊
Designed and developed by
ID Software, Inc.
爲答謝購買正版軟體的使用者，本公司將送您精美的完全攻略手冊
含全部地圖與密祕所在，兼具收藏保存與實用價值！









一九九四
新年第一彈
絕妙佳作
切勿錯過!!

精訊資訊有限公司
KINGFORMATION CO., LTD
TEL：(02)395-1420　FAX：(02)394-3932

救世

正當你坐在暖烘烘的火爐邊，一屋的舒適靜謐，你绝對沒有想到下一刻的你，将和黏糊糊、牙森森的怪物共度下半輩子

亙古神秘的變身家族因私心分裂善惡兩派，
信奉和平的一族，
其所有的命運與未來都被邪惡一族掌握手中，
連變身能力也幾乎完全失去………
只有主角的前途處在混沌曖昧的狀態。
他將在衆人的期盼之下，
重尋變身幻化成六種人、
獸或混合體的原始本能，
以神力向隱蔽在暗處的惡勢力挑戰！
這就是故事的開端，
你所扮演的主角在怪獸猛襲下覺醒自己的身世，
毅然拋卻原本安逸的生活，
投入隨時死亡的搏命追逐與救世大任！





軟體世界新春鉅獻，第一套3.5"

聖主



- 精彩變身大法，可變成六腳貓怪、蛙怪、章魚怪、飛龍等六種，並使用不同攻擊方式。

- 著重戰鬥和解謎，不必練功，不必苦苦等著昇級，也不用休息或吃東西，極少施法，對話也簡單明瞭，一針見血。你只需注意迎面而來的猛獸之凌厲攻勢即可。

- 採3D立體迷宮走向，類似「德軍總部」的遊戲方式，但卻加入更豐富的故事及迷離背景。隨著傳送站傳送到不同地點，有蠻荒不毛之地，有濃霧籠罩之幻境，地下城、洞穴、火山等等，還可翱翔於天空，潛游於水中。



- 數位化音效，在開門或進入某一個地方時，驚悚的聲音會出其不意的冒出來嚇你，圍繞著你。

- 四家公司鼎力合作，Origin、EOA、擅長血腥懸疑的Raven Software 及以3D技術見長的Id Soft。





ORIGIN

軟體世界

智冠科技有限公司 代理製作發行

遊戲隆重上市，敬請期待。

武林帖

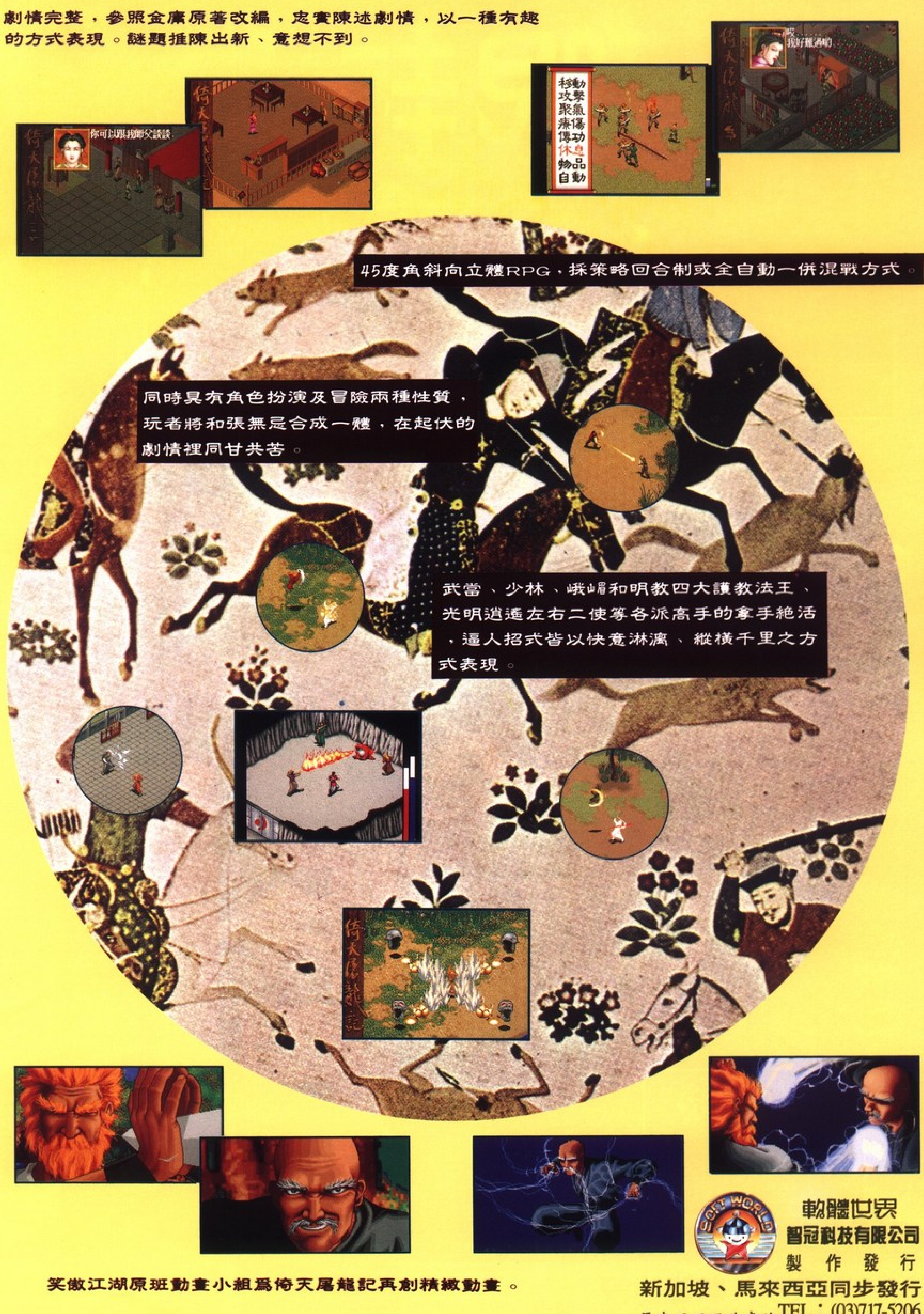


敬邀天下各路英雄共同參與此場
武林盛事

倚天屠龍記

金庸

豪氣萬千的武俠角色扮演遊戲

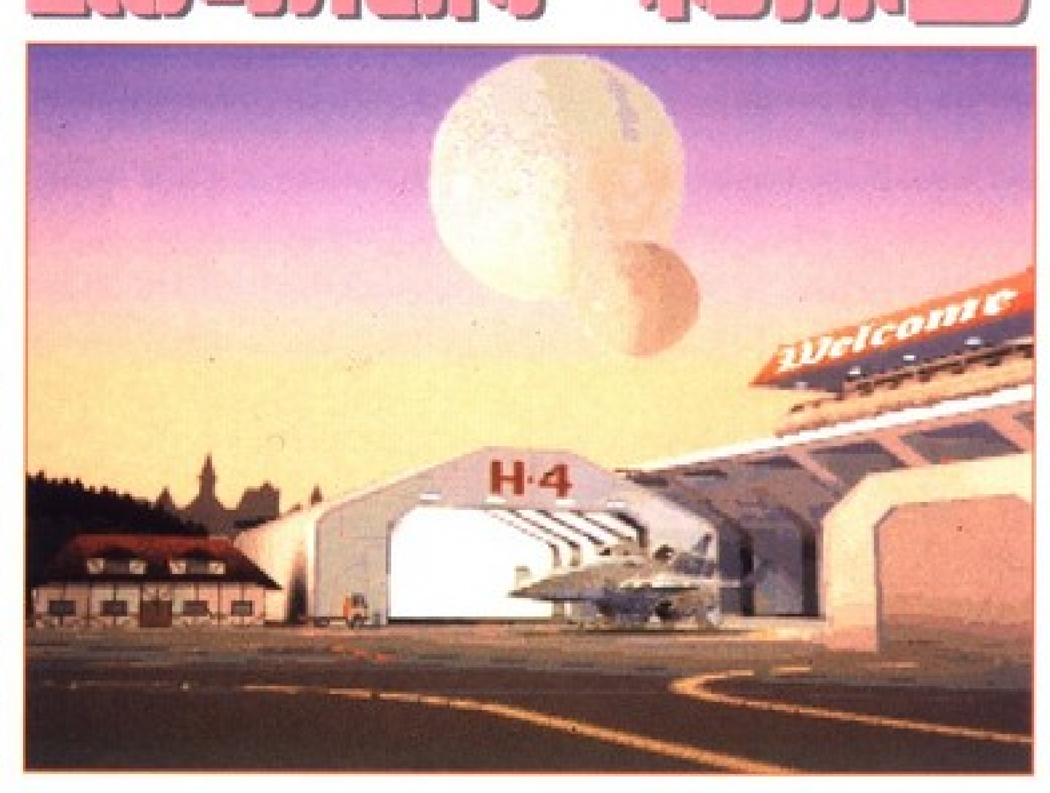

劇情完整，參照金庸原著改編，忠實陳述劇情，以一種有趣的方式表現。謎題推陳出新、意想不到。
你可以跟我爹爹談談
移動
攻擊
聚氣
療傷
傳功
休息
物品
自動
45度角斜向立體RPG，採策略回合制或全自動一併混戰方式。
同時具有角色扮演及冒險兩種性質，玩者將和張無忌合成一體，在起伏的劇情裡同甘共苦。
武當、少林、峨嵋和明教四大護教法王、光明逍遙左右二使等各派高手的拿手絕活，逼人招式皆以快意淋漓、縱橫千里之方式表現。
笑傲江湖原班動畫小組為倚天屠龍記再創精緻動畫。
SOFT WORLD
軟體世界
智冠科技有限公司
製作發行
新加坡、馬來西亞同步發行
馬來西亞服務專線 TEL：(03)717-5206
FAX：(03)719-5711



魔眼封印
·國人自製中文遊戲。
·述說神秘的魔眼族在數百年後再度復甦，與當代人類發生的一段有情有恨、笑謔中帶有致命危機和魔獸收服、修煉道行的多人角色扮演故事。
·遊戲謎題設計有趣，大小多達五十餘種。大部分遊戲關卡皆有力量強大之魔獸把守，玩者必須適當使用武器、防具及運用智巧打敗牠們。
·主角名字可自行鍵入。
惡魔復活
遊戲地域遼闊，劇情龐大，除主線劇情外，支線任務也有相當連貫性，十分耐玩。對話庫約九萬個字，ＮＰＣ的對話隨故事進行變化，豐富旅途樂趣。
·特殊寶物共百餘種，貫古通今，什麼都有。奇妙藥瓶除補血外，尚有復活、脫離地道、回歸原記憶處等功能。
SOFT WORLD
軟體世界
智冠科技有限公司
發行


魔眼封印
SOFTWORLD
·遊戲空間虛虛實實，有六大所在：包括極之大陸、意念世界、魔眼大陸、空之虛境、火之虛境、赤之大陸。地形有地上的草原、沙漠、冰原、泥地、神殿、海洋；地下的則有數十座迷宮。
·怪獸眾多，小有史萊姆、臭鼬，大有三角獸、象魔人、鏡獸等四處肆虐的魔獸軍團，最後玩者必須面對魔眼王的座前大將及其本人。
世界遭殃
·魔法系統具立體震撼效果，除殺傷力法術，還有
活、暴走、雷電法術，最特殊的是可以收服魔
施展飛行、反射及攻擊全部敵人等法術。
·片頭、片中、片尾以3D Studio技術繪製的動畫，強而有力的描述當場狀況、傳送情形或不實夢境。
EXP
LV
HP
MP
ATT
DEF
新加坡、馬來西亞同步發行
馬來西亞服務專線TEL：(03)717-5206
- FAX：(03)719-5711

銀河飛將-私掠者



銀河飛將私掠者（PRIVATEER）--是ORIGIN SYSTEM銀河飛將系列中的又一力作，遊戲的主要架構是由主角也就是你，在銀河中來往穿梭，買賣貨物、運送物資，甚至充當傭兵爲主要的目的。感覺上很像哈里遜·福特在電影星際大戰中所扮演走私者的角色，所不同的是你必須儘可能的賺取佣金，一方面用以強化自己的武力，另一方面也要賺取更多的錢，但是這個遊戲的最終目的是什麼呢？答案是——沒有人知道！因爲到目前爲止（開國紀念日），全中華民國大概還沒有人已經玩到了結局，因此本遊戲目的——不明。但是，我個人有一點小小的心得，要在這裡和大家分享，也許會對一些有心要知道結局的人有所助益。

一、金錢無恥修改法：

爲什麼我要在一開始就做出這麼卑劣的事情呢？因爲……要你管，我爽！大家都知道的嘛！在私掠者那個時代，是「有郎走遍天下，無郎寸步難行」的。再加上祖傳的那艘「破船」實在是爛斃了，出門没兩步，就被太空土匪給生吞活剝了，不要說結局，連郵局都去不了。因此，請先進入遊戲重新設定一個主角，然後立刻存檔不要花錢，接著，無恥的叫出你的PC-TOOLS，將指標放????????.SAV上，然後使用FIND指令找尋16進位碼D0 07，找到後按E鍵進行編輯。此時游標應該已指在D0的位置上，再來按下F3鍵開始修改，從D0開始打入40 42 0F，再按F5鍵存檔，就OK了。

最後你就可以再進入私掠者中，LOAD你修改過的檔案，這個時候你就會發現自己已經是一個百萬富翁了。但是我必須提醒各位，千萬不要太賤把錢改得太多，否則有兩點你要記住，第一：後果本人一律不負責；第二：因爲你太有錢了，所以這個遊戲對你已經不具有任何的意義了。

二、如何把不義之財花掉：

剛才，告訴各位的是如何使自己成爲百萬凱子，現在我要告訴各位如何把你用不正當的手法得來錢花掉，以免被調查局請去喝咖啡。


三種高性能的機型任你挑選！

首先，請先到太空船商人（SHIP DEALER）那裡去，這個時候不用我多說你也知道，隨便先花個二十萬把世紀型（CENTRUION）給買下來。接著進入太空船改良區（SHIP MODIFICATION）區及軟體展示室（SOFTWARE BOOTH）把你能買的東西都買光，然後先在軟體展示室買下B & S OMNI的掃描器以及上排最右邊的「所有象限圖」，接著回到太空船改良區，開始徹底改造你的太空船。購買的數量及安裝位置如表一。



雷射砲好像稍微寒酸了一點。

當你完成了以上的採購以後，請立刻回到主廣場（MAIN COCOURSE），這個時候你大約還剩下33300的現金。同時你可以選擇加入傭兵公會（MERCENARY'S GUILD）、商業公會（MERCHANT'S UILD），二者都加入或者是二者都不加入。本人強力建議二者都加入，因爲唯有如此你的任務才有多種的選擇，不過加入傭兵公會和商業公會要分別繳入會費


大帥了！第一次出動就飛CENTRUION

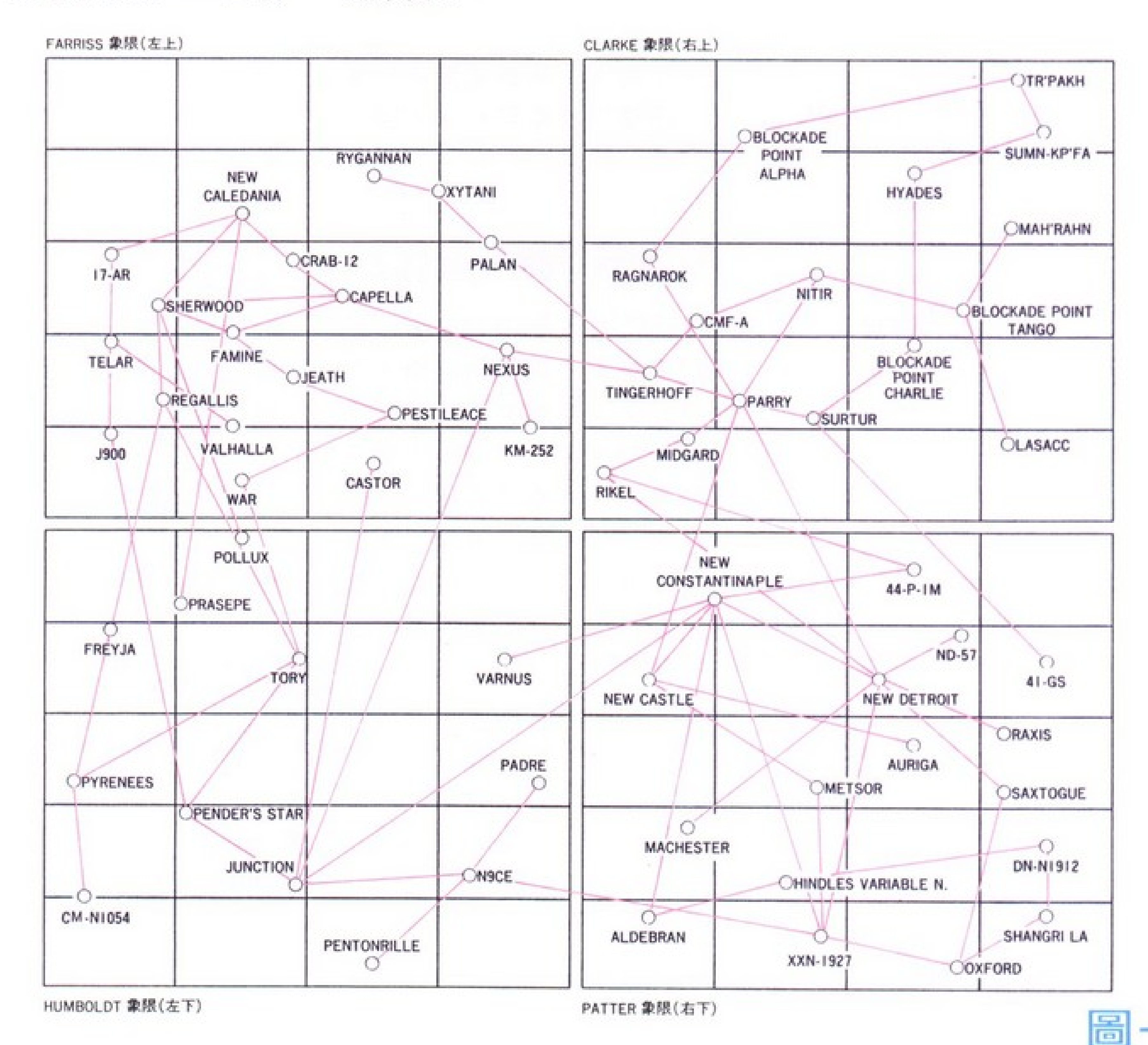
5000 元和 1000 元，最後你就可以到起落區（LAUNCH PUD）開始執行你的第一個任務了。

三、善用你的導航系統（NAVIGATION SYSTEM）：

銀河私掠者和以往銀河飛將不同的地方，在於以往銀河飛將中，玩者只能在一、二個已規劃好的星系中執行任務，但是私掠者將這種死板的方式做了極大的改變，玩者可以依任務的需求自行規劃路線，這在銀河飛將家族中，可說是前所未見的一項創舉。

在私掠者中，如果你承接了公會的任務之後，那麼這些任務通常是在該星系以外，甚至該象限以外的地區。因此，象限及星系圖（QUAD/SYS）對你來說就更加重要了，這也就是爲什麼一開始我要叫你在軟體展示室買下「所有象限圖」的原因了。

此外，在導航系統中的象限及星系圖中，如果你按下了Q鍵，你將看到第一個象限，也就是 HUMBOLDT 象限圖，再按第二下Q鍵，你看到的是第二個象限 FARRISS 的象限圖，依此類推，共有四個象限，如圖一所示。



圖一

圖一是私掠者的所有象限圖，上面標明了各象限及各象限中的各個星系及其名稱，至於各星系中的各個太空站及星球，就要靠各位自己去尋找了。

提供給各位的象限圖，其目的是要協助各位在執行任務的時候，可以規劃出一條最佳飛行路線，以便在最短的時間裡完成任務取得佣金。

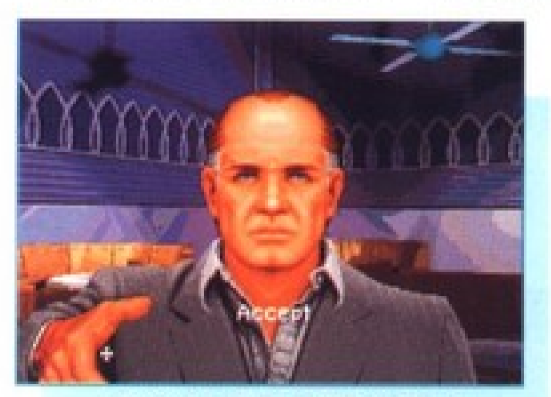
四、貿易（TRADE）：

貿易行爲在私掠者中，占有極重的比例，因此對於貿易方面，我個人有以下幾項建議：

1. 一定要隨時記錄你在商品交易中心（COMMODITY EXCHANGE）所買下物品的名稱及價格，因爲唯有如此，當你要出售貨物的時候才不會因爲忘記購買的價格而吃虧。此

外，當你將太空船上的貨物賣掉以後，也要把賣掉的貨物從你的記錄上刪除，免得自己以為還有這項貨物。

2. 在私掠者的各個基地或星球上的酒吧中，往往會有一些黑社會份子在其中，如果你和他有所接觸的話，他會提供你一些「好康Ａ」（台語），像是走私毒品或者是販賣人口等等風險性高，同時利潤也高的CASE。



黑心的任務也要接嗎？

如果你覺得人生乏味的話，不妨接個一、二次多賺點錢；反之，如果你不喜歡冒險的話，拒絕他也無妨。不過，我個人覺得人生如果一直都是平淡無奇的話，那乾脆死了算了。但……是，我先把話說在前面，在私掠者中還是有法律的存在的，有時候當你離開了某一個星球、基地或星系時，會有一些聯邦條子會來檢查你的貨艙，如果你載的是一些平常物資的時候，他們就會放你走；可是如果你的貨艙裡是一些見不得人的貨物時，這些聯邦條子可不會對你客氣，而是將你視為罪犯，並對你開火。這個時候，你有三個選擇：一是加速逃逸；一是坐以待斃；或者是用你的強大火山做為靠山，還以顏色。不過一旦你在私掠者中，擊落了過多的聯邦條子，那麼他們一看到你，無論你所載為何，他們都會將你當成殺父仇人一樣看待。

3. 在本遊戲中，分佈在各個星系裡有許多的太空站或是基地，而每個不同的太空站又有不同的性質，也就是說該地是以何項事業做為發展的目標，經過整理共可分為五種型態，如列表二：

表二將可以幫助各位在遨遊宇宙的同時，賺取更多的錢而不吃虧。至於各太空站的屬性，通常可以由導航系統或是你的多功能顯示器（MFD）上查知。

五、戰鬥：

戰鬥在這個弱肉強食的時代似乎是不可避免的事情，因此唯有強大的武力才可能避免任人宰割。在私掠者中，最普通的敵人，大概可說是在各星際間出沒的海盜，通常他們都只是一群烏合之衆，武力及防護力都不是很好，要解決他們對擁有強大火力的你來說，就像踩死螞蟻一樣的簡單。但是，在他們之中也有一些實力不錯的角色，而且他也會有二、三個跟班的小海盜，對付這些人就比較麻煩一點，但是，在你擊落他們的同時，又偶爾能得到一些小小的戰利品，所以這還是值得的。

另外，要特別介紹一群人。基本上，這些人是屬於虎科的動物，可是又會駕駛太空船，你已經猜到了對不對？沒錯！就是基拉諦（KILRATHI）帝國的可愛小貓咪……不對！應該是可怕的大貓咪才對。這些該死的加菲貓，和你在銀河飛將裡所見的那些巨大又奇醜無比的貓，實在相差太多了。在私掠者中的基拉諦飛行員，技術奇高無比，而且殺人不眨眼，其手法有如在做人肉叉燒包，絕對不會像銀河飛將中的三腳貓角色，被打沒兩下就跪在地上哭，而且牠們通常是成群的出現。因此，如果你遇上了牠們，千萬千萬……不要死咬著一架敵機不放，否則你就只有做人肉叉燒包的份了。

還有，當你在面對敵機的時候，無論是海盜或是基拉諦飛行員，一定要隨時注意你的防衛罩強度，絕對不要將你沒有防護罩的位置對著敵機，否則你就掛了。就算不掛，你也將會因為錯誤的操作，使得金錢減少，而太空船的修理往往都不便宜哦！

這傢伙撐不了多久了！

壯觀的烤「機」畫面！

最後，有一點你必須要特別注意，在私掠者中的小流星群和在銀河飛將中的流星群差異極大。銀河飛將中的流星群，你可以用雷射將其摧毀，但是在私掠者中的流星群，是不能擊毀的，如果你的防護罩和裝甲不夠厚的話，你就準備付錢大修吧！

六、結語：

對於嗜殺成性或者是嗜錢如命的人來說，銀河私掠者可

以說是最佳的選擇之一。如前所述，銀河私掠者眞的是動作射擊遊戲界中的的一項創舉，因爲其劇情的走向，完全操縱在你的手上，也就是說，除了你自己以外，你無須要向任何人負任何責任。以下是我個人玩了這個遊戲之後，對這個遊戲特點的一點見解：

1. 圖形方面：

和以往ORIGIN SYSTEMS所推出的遊戲一樣，圖形的精密，是私掠者製作群所訴求的重點。玩者在本遊戲中，可以看到全新設計的許多不同類型的太空船、星球、太空站及景象。其中最值得一提的就是當你在做空間跳躍時的那一段動畫，更是令人感到熱血沸騰。

2. 音效方面：

私掠者的音樂和音效，可說是本遊戲的另一項極優秀的特點。在遊戲中，你不但可以聽到槍炮的射擊聲、爆炸聲，還可以聽到小流星或是其他的太空船從你身旁呼嘯而過的聲音。此外，私掠者的音樂也會隨著狀況的不同而有所改變，使玩者在執行任務之時，不但可以面對激烈的戰鬥，也可以聽見極佳的背景音樂和完美的音效，眞可說是「好得讓你耳目一新」。不過首先你要先有一塊100%相容的音效卡以及一對正點的SPEAKER。

3. 硬體方面：

對於銀河私掠者硬體需求，我個人的評語是「有點苛，又不會太苛」。「有點苛」是說，這個遊戲最好是在486-33以上的機器執行。因爲根據本雜誌主編李俊賢先生的說法，這個私掠者在386級的機器上執行時，會有跳格的現象，而且好像還蠻嚴重的樣子；但是由於我個人是使用486 DX2-66的機器，所以情況到底如何我也不太清楚，不過可多插幾條RAM來擴充你的輔助記憶體。只是最近市場上的RAM好像還是很貴，但是想想可以享受這麼好的遊戲，花點錢又算得了什麼呢？至於在銀河私掠者的飛行操作方面，建議使用THRUST MASTER所出品的FCS PRO版，穩定性較高，也不會出現操控性不良的問題。


跳躍點就在前方，勇往直前吧！

其實，銀河私掠者的特點，並不只有以上我所提到的那些而已，眞正的特點要靠你去發現，這樣才能夠得到眞正的樂趣，你說是嗎？

表一

品名	數量	最佳裝載位置
離子砲(PLASMA CANNON)	6	左右機翼各二具,機尾二具
飛彈發射器(MISSILE LAUNCHER)	2	左右機翼內緣下方一具
敵我辨視飛彈(FF MISSILE)	20	自動裝載
第三級防護罩(LEVEL 3 SHIELD)	1	自動裝載
第三級引擎(LEVEL 3 ENGINES)	1	自動裝載
鎢鋼裝甲(TUNGSTEN ARMOR)	1	自動裝載
後燃器(AFTERBURNER)	1	自動裝載
超空間跳躍引擎(JUNP DRIVE)	1	自動裝載
砲塔(TAIL TURRET)	1	機尾
拖引光束(TRACTOR BEAM)	1	機尾
第三級電子反制器(LEVEL 3 ECM)	1	自動裝載
維修機器人(REPAIR DROID)	1	自動裝載

表二

	說明	生產	需求
農產型	以種植農作物爲主要之生產型態。	穀物(GRAIN)、糧食(FOOD STUFF)、毛皮(FURS)、木材(LUMBER)及動物(PETS)	金屬及廉價勞工
礦產型	以開採地底資源爲其主要的經濟活動。	金屬礦產，如鐵(IRON);放射性元素，如鈽(PIUTONIUM)、鈾(URANIUM)等等	食物、穀物、酒、廉價的娛樂設備
煉製型	以精煉天然資源的工業活動爲主。	高級的物品或燃料等等	食物、穀物以及做爲精煉材料的天然資源
娛樂型	一切以消費爲主，幾乎無生產力的地區。	無	毒品、藝術品、遊戲、寵物、皮毛等等
盜匪型	簡稱賊窩，以走私搶劫爲主要經濟來源。	毒品及奴隸	食物及武器

/VINCENT PAN



遊戲一開始是從海港開始，先跟馬車旁的兩個人，鎮長艾林頓，房東柯醫生說話，然後就上馬車，馬車是到柯醫生房子前停下來，跟鎮長和醫



生說完話後，醫生會帶你到你住的房間裡，在梳妝檯上有一本波仕金的日記，使用（U）它再拿（G）取小桌子上的電報使用它，梳妝檯抽屜裡和右下角箱子裡都有東西，不過目前不可以拿取，不必急著拿。先出房間到房子外逛逛，到雜貨店跟老闆講話就可以買到底片，到酒館閒聊（喝一杯酒）老闆會告訴你在那裡可以查到戶籍資料（在行政大樓側門），進入後在左上方地下有一個小雕像去查看，再進入檔案室，跟管理員交談，他會問你，你就答莎士比亞，又答說你最喜歡讀書了！他就會邀你到他家，現在你先到他位子後的桌子查看（L）戶籍資料，看完後再跟他談話（T）選擇談話（2），他會告訴你有三個人，林青：在寄宿處旁邊。冷石：在傑格家南方。考特斯：港口附近的魚廠。

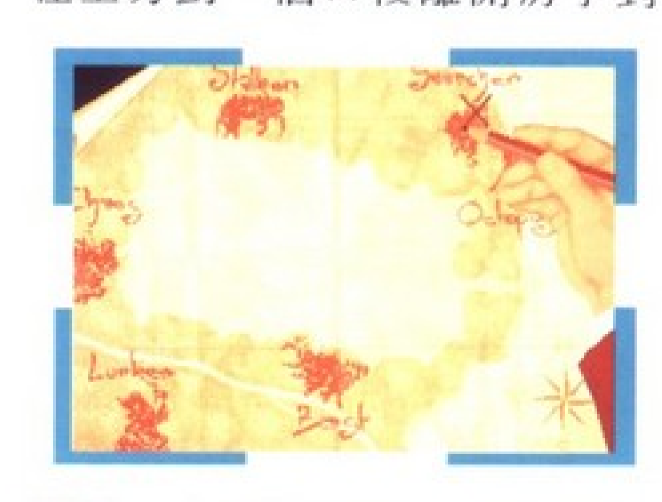
先出房間後，管理員傑格也會跟著出來，他走出去後再進去房間一次，在櫃子右邊查看可以拿取（G）一支放大鏡後走出房子，到檔案管理員傑格的房子裡，左邊有一支手槍，用放大鏡觀看，跟傑格談完話



後離開到森林裡去看看，可以找到三根樹枝和樹藤，如此可以離開到中央廣場。在這之前，一定要到考特斯的住處和他交談，再到中央廣場才可以看到一群吉普賽人和貝格警官，跟貝格交談兩次後，就會被貝格



趕走，然後就回寄宿房間，打開梳妝檯拿取棉花和酒精，再到箱子裡拿取素描、地圖。使用酒精把棉花浸透，用浸透棉花擦拭素描（到左下方書桌上使用素描再使用浸透棉花）後收起被擦掉圖案的素描。使用地圖，在地圖上獵戶星座（STALKER）東邊；人馬星座（BEAST）東北邊有一團星群在上方劃一個×後離開房子到



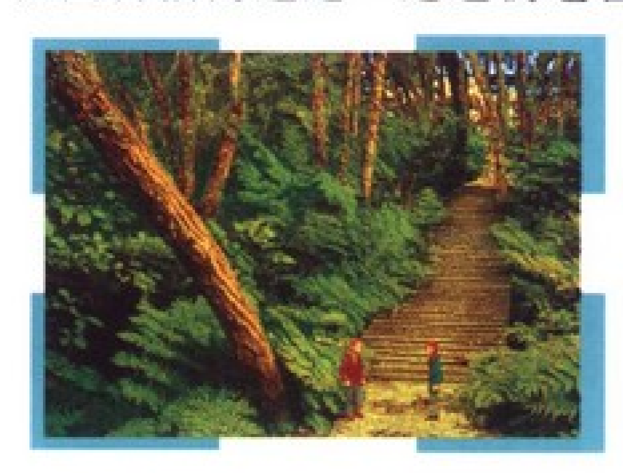
酒館，在酒館外跟柯醫生交談後進入酒館跟酒館老闆交談後會進來一個人南沙．泰勒。和他交談後他會邀請你到他家吃飯，可別說我沒意見，否則後

行負責。

這時酒館外會有人在打架，附近有一根棍棒，拿取它，把那些惡棍狠狠地擊倒，再把受



傷的韋伯斯特扶到隔壁的藥房，他父親會把左邊暗房借給你使用，目前還用不著，等一下藥局醫生和韋伯斯特就一起出來，然後韋伯斯特會帶你到森林裡找十字架。先回寄宿處房間拿取右下方箱子裡的三腳架、透鏡、照相機、提燈，到行政大樓與韋伯斯特會面，他會帶你到森林裡找十字架，到橋邊時他因害怕而逃走，走過橋邊會



看見十字架。先使用三根樹枝，再用樹藤綁上樹枝使成為三腳架，再把照相機擺上去，使用底片，照三張相片後往右走，會看見一隻老鼠往一密道跑去，在老鼠隱沒的地方察看（L）就可發現，進入後可看見一祭典，向右邊移動，躲在樹後，



不要被看見……如被發現後快速逃走，……第一天就此結束。

第二天

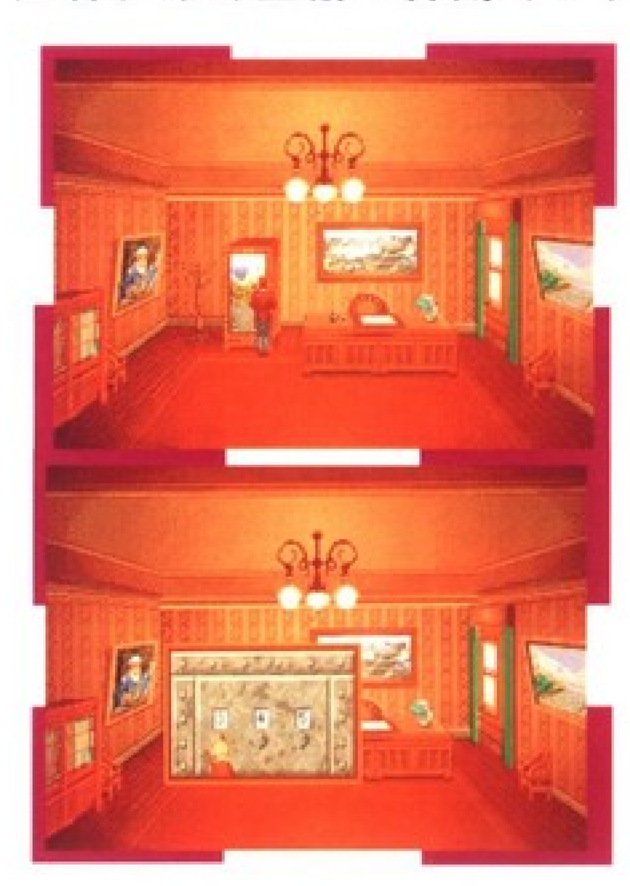
拿取小桌子上的藥方到藥局找老闆拿藥（使用藥方），進入左方房間，拿取發色劑、氯酸鹽、顯影劑、苛性鈉即可，其它可以不拿。進入左上方暗房裡，先走到右上方切掉電燈，到左邊水槽沖洗照片，使用剛才拿到的四種化學藥劑即可。



走出藥房遇到冷石後到傑格家前會看見一蒙面人暗中跟著他，跟到雜貨店，進去後會看到他把一支鑰匙放在桌上，拿取鑰匙後再到傑格家用鑰匙開門進入。首先拿取左上方桌上的嬰兒雕像，再進入，在上方鞋櫃裡有一小雕像（青年雕像）再向左，在蝴蝶標本櫃上有一老年雕像，再進入傑格房間裡拿取書架上和書櫃中所有的書，再把老人雕像、青年雕像放在書架上，嬰兒雕像放在書櫃中，再把金字塔密祕放回書架，超越混沌放回書櫃，有一密門就會打開。進入裡面，交談完後



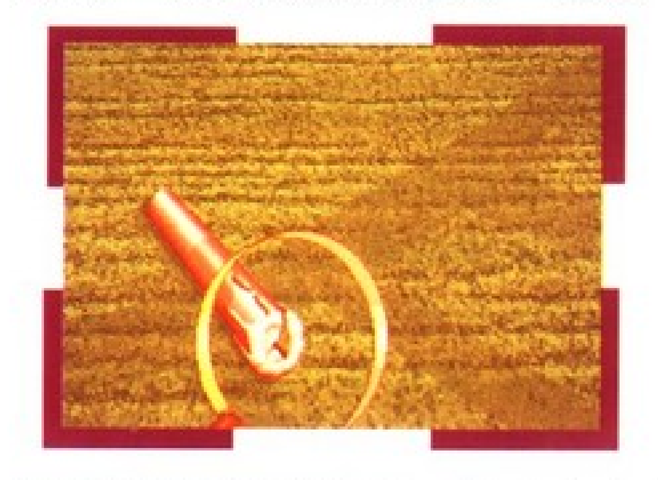
拿羊皮紙給傑格看，看完後他就死了。拿取桌上招魂術大全和留言，那本書需要一把鑰匙才可打開，鑰匙在傑格房間左邊地毯上用查看（L）就可看到。打開書本後，觀看招魂術大全（此時必須在密室裡），看完後要放回桌上，出傑格家後回到寄宿處房間才可看留言。在回房間途中，不可用地圖傳送，要走右上方到中央廣場，再走左上方到藥局再到寄宿處才安全，到房間看見留言後，到郵局把照好的相片寄往倫敦，然後到左上方房間找安德魯斯，而安德魯斯會要求你去找日記。出郵局後，到雜貨店買底片、胸針、墜飾，在郵局前對皮珂小姐使用墜飾，她會給你一本聖經。再到行政大樓內，跟櫃台人員交談選第二個（我要跟鎮長講話）、第三個（我實在不想打擾你……）、第一個（我是記者）即可上樓。打開（L）



有山水圖案的櫃子（密碼是3、4、5）即可拿取日記和雪茄盒，使用日記……，使用雪茄盒會得到一個包裹領單後出房間到郵局找傑格，出來後用包裹跟向櫃台小姐領取包裹後，到井後方使用包裹會出現一件僧袍，使用僧袍進入燈塔後回答……



汪……就可以進入。燈塔門被鎖住，在門旁使用繩梯即可上燈塔，在塔頂上查看（L）日晷可以拿到飛行翼，查看燈座可得到蠟燭，使用蠟燭，再使用放大鏡到一適當位置把蠟燭點燃，使用點燃的蠟燭，再使



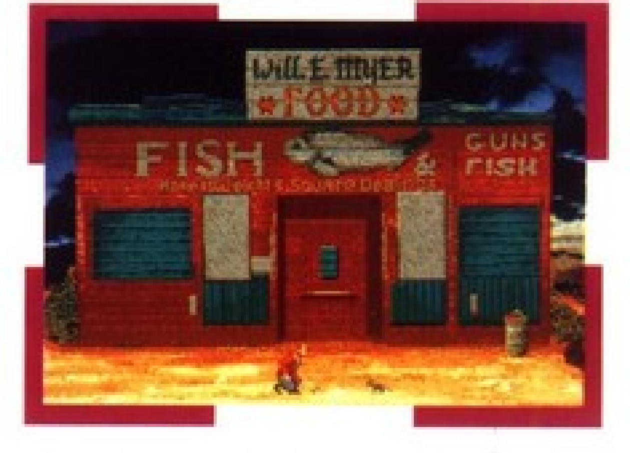
用飛行翼即可飛到一個吉普賽地跟巫婆講話（坐在椅子上有一顆水晶球）後走出森林回到鎮上到藥局跟集休講話（沒有發生什麼事）、（眞可怕）然後再講一次，他就把墓園鑰匙給你，先到雜貨店前桶子裏撿起魚，再用鑰匙打開墓園進入裏面，會取繩索和木棒後再進入陵墓裏，使用木棒開鐵柵門，用繩索爬下，陵墓過程用圖表示，請自行參考。

▲：骷髏頭
X：陷阱
A：把兩個骷髏頭放上去
B：踏板可開C柵門
D：每一個都踏過，柵門就開
E：把兩個雕像互換
♣：傳送到？處
F：兩旁柵門不能走進去
G：踏板可開取H柵門
I：踏板可開取J柵門
K：靠近洞時按L鍵可開啓密室
L：踏板可開M柵門
N：每一個踏板都踏一次中央的不用踏
O：繞桌子三圈即可打開
P：快速拿取四個雕像後快速離開陵墓

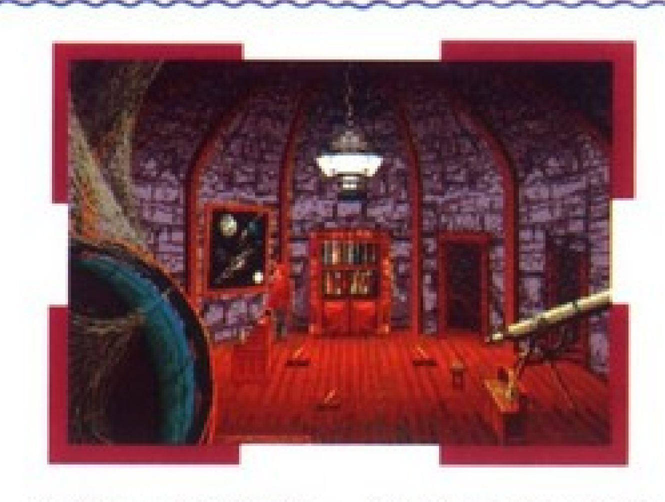
跟墓園管理員談完話後，在左上方壁上圖書後面有一圖案拿取後出墓園，到艾林頓鎮長穀倉，使用雕像一，咒語是艾、又、舒、收。爬上水桿把



雕像一放在星星上，鎮長就會被消滅，再到冷石和泰勒家用同樣方法消滅他們。雕像咒語二是拉、珍、黑、涕，雕像咒語三是思、胡、庫、文，到雜貨店使用魚可抓到貓，從集休家左邊進入何布頓家，利用貓



使狗大叫，如此會引開何布頓家左邊房子前的兩個人，快速逃跑從何布頓家右邊跑出繞一圈到何布頓家左邊房子，進入拿取右邊提燈和左邊櫃子裏的羅盤盤面，使用羅盤盤面在房間上方的轉輪上，會有一密門打開。進入使用提燈在火爐另一邊可開啓一密門進入，進入拿取書櫃上一本叫巫術祭典的書，和靠近望遠鏡桌子裏的把手，使用把手在望遠鏡上，會



出現三個開關，使用最靠近螢幕下方的那一個開關會得到一粒圓球。使用圓球在牆上的一幅畫中，會有一密門打開，進入使用雕像咒語四是、索、那、



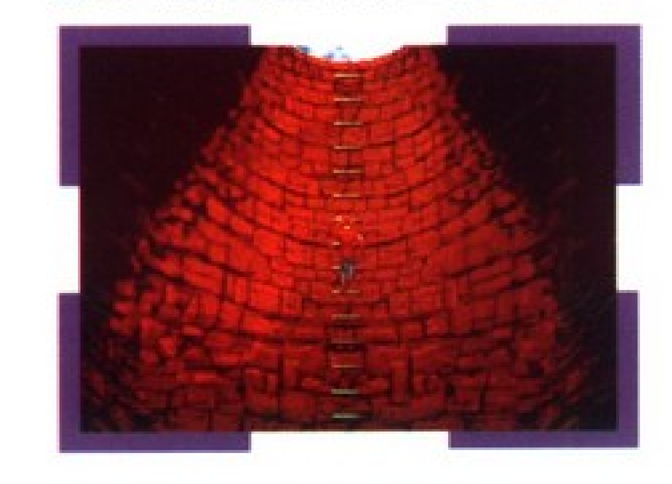
朱、圖，在一個白色圓形桌上，會出現三個人，被抓到白色桌子上時使用雕像四，消滅他們之後快速逃離房子第二天就此結束。

第三天

在房間內跟柯醫生談話選第一個（假如我告訴你……？），使用留言，到郵局找安德豪斯，跟櫃台小姐講話時貝格警官會進來，回答第一個（盡量問吧……），在安德豪斯房間時回答第一個（這個……）才可以。到港口附近魚廠前跟巢休談話他走後拿取木棍，使用木棍在門上，再使用胸針會有針掉落再使用針在鎖上即可打開。在魚廠內左方三個木箱附近地下有一隱藏地方可拿到箭，在火爐裏可拿到弓，到森林裏，在吉普賽地出來後有一隻松鼠，那個地方有一斷掉樹幹，使用



羽毛……回答印弟安人、米克麥克、約索陶、1834星星，鄧肯即可回到鎮上。再到井邊查看即可進入井中，使用油漆即可通過，拿取空罐子、酸液其餘不用拿。使用空罐子在一個較黑的洞穴中，內有石油，要裝取；再拿取打火石，進入另一個洞穴看到拿拉卡莫。使用石油和打火石再使用弓把他射死後，波仕金會出現，消失後拿取地下物品土耳其玉、藍寶石、蝴蝶，再用空罐子裝取石油，使用土耳其玉在戒指上就可出井。



到港口跟巢休講話選第二個（我正在找你)、第三個（你去過海邊小島嗎？)、第三個（不要讓荒唐的迷信給蒙蔽了)、第二個（不，他們的力量……）就可借到船。上船到達小島上



時，撿起兩顆寶石在石頭做成的頭上，查看(L)壁上的圖畫，把圖拼成一個骷髏頭形狀的



臉，四個紅點在各四個角落上，沒有一定的順序，請自己拼出，拼出後門會打開。進入後使用紅寶石在石像右眼（從螢幕上看到的右眼，使用藍寶石在螢幕下方中間使拼成一個五角星



形狀……。使用綠寶石在另外一個戒指上，然後上船前往洞穴，在洞穴中先用提燈，提燈用完使用石油。洞穴裏非常危險，要向左走，不能碰到怪物，在最左邊上方有一個洞穴，進入，使用酸液在地上的一個凹



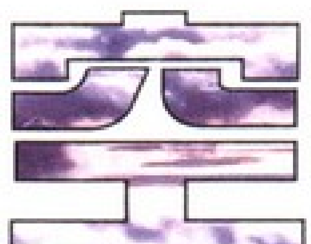
槽裏，再使用兩只戒指各戴在左右兩手……出洞穴往最右邊上方用查看(L)可發現一密道通往石頭圓陣，先使用三腳架、照相機，然後再使用蝴蝶和放大鏡在照相機上後使用蝴蝶再用提燈照射照像機，有四條光線射出，再使用底片照相，會



從空中掉落一物，撿起，使用彗星碎片在右下方石頭，使用藍寶石在左下方石頭，使用打火石在左上方石頭，使用鑽石在右上方石頭……冒險旅程到此結束，祝各位玩家早日過關。



／林志鳴




陸空戰將 資料片 戰術行動任務簡報

完全攻略(上)



/VINCENT PAN

CASE 1



任務掮客－無

任務僱主－無

任務地區－敘利亞（SYRIA）

任務背景 由於土耳其政府的腐敗，其財政赤字日益嚴重，因此土耳其政府不斷的增加稅率及稅目，而在你結束了上一次任務之後的六個月，土耳其政府也準備加重在土耳其境內各僱兵集團的稅，並在鄰近的幾個友好國家中，借用空軍基地從事空軍的訓練；而野貓中隊和其他幾個僱兵集團（除狐狼中隊之外）爲了阻止土耳其的陰謀得逞，而決議由各集團分別派出自己的中隊去將分散在各國的土耳其空軍逐一殲滅，而野貓中隊是被分派到敘利亞執行任務。

地區概況 敘利亞所借出的空軍基地由於地處土耳其和敘利亞的邊境，再加上敘利亞也不願介入土耳其的內政問題，因此你在敘利亞境內對土耳其空軍的戰術或戰略行動，敘利亞都不會插手，所以你只須要專心的對付土耳其空軍；而土耳其此次所訓練出的幻象二千飛行員素質極高，請小心應付，至於地面上的武力只有少數的薩姆二型防空飛彈、ZSU-23-4 防空戰車及高射炮等等，但絕不可等閒視之。

任務1 （F-22）－本次任務的目的，是分別進入土耳其空軍在訓諫基地周圍的幾個訓練區對敵機進行攻擊，該地區有少數幻象二千，並配有追熱飛彈。



F-22 雷霆二式登場了，帥吧！

▶**NAV1** －無敵蹤。

▶**NAV2** －二架正在進行訓練的幻象二千戰機。在與你做目視接觸後將會立即發射飛彈，此時，請轉向閃躲同時發射熱導體（FLAR-ES）並通知僚機進行攻擊，當你確定敵飛彈對你的威脅解除之後，請立即對敵機採取攻擊行動，待敵機完全被消滅後再朝向第三導航點前進。

▶**NAV3** －即土耳其訓練基地（TRAINING BASE），四架幻象二千，分成二個梯次分別對你進行攔截，將他們逐一擊落後，請轉往第四導航點。

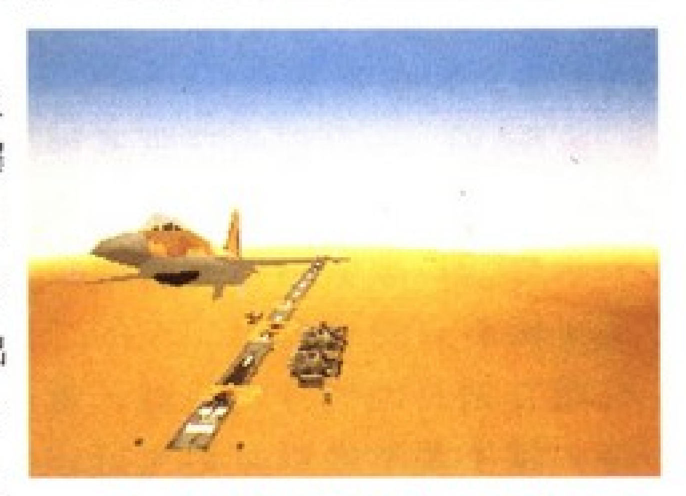
▶**NAV4** －無敵蹤。

▶**NAV5** －在此將會遭遇二架幻象二千的攻擊，請儘快將他們擊落，並返回基地完成任務。

任務2 （F-16）－這個任務的主要目標是摧毀從土耳其訓練基地出發的車隊，而此車隊是由二輛吉普車和二輛軍用貨車所組成，該地區地面駐有由雷達導引的防空炮、ZSU-23-4 及薩姆防空飛彈，防禦十分嚴密。

▶**NAV1** －即土耳其空軍訓練基地，在進入目標區之前，會有二架幻象二千上前攔截，請儘快將之擊落，並降低高度到一萬英呎左右，可避免

在目視敵陣前，被地面防空飛彈鎖定，但是不可低於七千英呎，否則有被防空炮火擊中之慮；接著，請將武器換成 AGM-65 ，首先將敵軍雷達、薩姆飛彈及防空戰車逐一摧毀，再使用 LAU3 火箭或機炮，攻擊地面上的車隊，但是由於車隊中配有 50mm機關槍，因此仍須注意高度，最好保持在一千英呎左右；至於地面上其他的目標，如塔台、指揮所、停機坪、跑道及防空炮皆屬選擇性目標，無須刻意攻擊，而在你收到基地所發出的電訊後，即可轉向下一個導航點執行任務。


土耳其空軍的跑道被炸爛了！

NAV2 一進入目標區後，你將會看見二架C-130C 運輸機，由二架幻象二千護航，準備徹離敘利亞，請將之分別擊落，並返回基地。

CASE 2




任務指客之一-默罕默德

任務指客—默罕默德（ MUHAMMED ）
任務僱主—南非共和國（ SOUTH AFRICA ）
任務地區—南非共和國和辛巴威（ ZIMBABWE ）邊境

任務背景 南非共和國與辛巴威兩國，長久以來爲了兩國間國境的劃分，彼此衝突不斷，雙方都沒有得到任何的好處，而就在數天前因爲南非境內的幾個重要城市，分別遭到不知名的空軍攻擊，因此南非政府也決定僱用傭兵，對辛巴威展開報復行動。

地區概況 該地區的空中活動，主要是以辛巴威空軍的米格21戰機，以及辛巴威政府所僱用的狐狼中隊（ JACKALS ）所駕駛的米格29爲主，其中還包括了二架A-10攻擊機；而地面上的攻擊主力是薩姆二型固定式及薩姆六型機動式雷達導引防空飛彈，以及 ZSU-23-4 防空戰車和雷達導引防空炮。

任務3

（ F-22 ）一有一隸屬南非陸軍的精銳裝甲縱隊，在北方結束攻擊任務正在返回基地的途中，爲避免遭受辛巴威的攻擊，因此本任務的目的就是爲該縱隊提供空中掩護，並確保他們平安回到基地補給。

NAV1 一無敵蹤。

A.C. 一即導航地圖上的 ARMORED COLUMN 。當你接近會合點的同時，有二架 A-1 0 攻擊機正由二架米格 2 9 護航，準備對付地面上的部隊，此時你必須和僚機各負責處理一架 A-10，以免地面部隊受到傷害，當你確定二架 A-10 都已經被擊落之後，請立即將目標放在二架護航的米格 29 上，在二架米格 29 也被擊落之後，在你的雷達上，將會出現第二波趕來支援的二架米格 29 戰機，也請你和僚機聯手將之殲滅，然後再轉向到第二導航點。在介於 NAV1 及 NAV2 的某處，將會有二架米格 29 會對你和你的僚機採取報復性的攻擊行動，請小心應付。

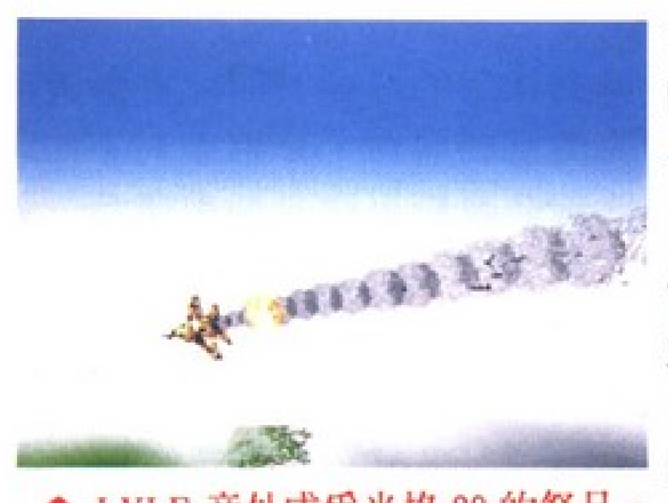
NAV2 一無敵蹤。

任務4

（ F-16 ）一根據情報顯示，辛巴威政府所僱用的狐狼中隊，目前藏身在該國境內的某一秘密機場，其座標已輸入你的電腦導航地圖中，所以請立刻昇空在第一導航點和 LYLE 會合，並儘可能的摧毀敵軍的空軍基地。

NAV1 一即 RENDEZYOUS 。該區無敵蹤，在你和 LYLE 會合後請立即朝向北方的第二導航點前進。

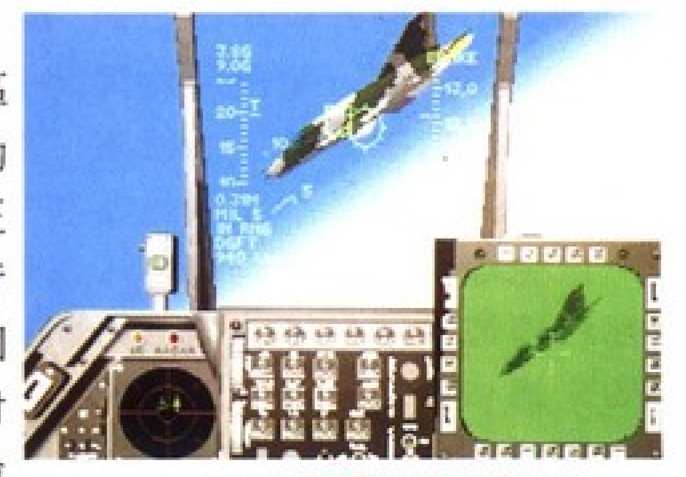
NAV2 一即JACKALS BASE狐狼中隊在辛國的臨時基地。當你進入該區時，將會出現第一波歡迎你的二架米格 29 正對你採取行動，在你擺脫他們發射的追熱彈後，請和 LYLE 聯手將他們擊落，但是當二架敵機分別墜毀後，你的雷達上突然出現了第二波的二架米格 29 戰機，並且也將 LYLE 在無預警的情況下擊落了（此乃主線劇情的安排，無法避免），這個時候你必須立刻將


▲LYLE 意外成爲米格 29 的祭品。

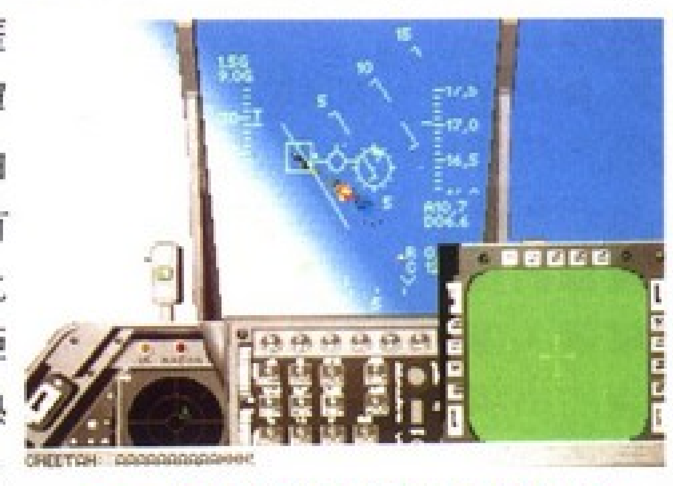
敵機擊落，並同時準備攻擊敵軍基地，但是，由於南非的情報單位發現該座標中並沒有任何的敵軍設施，因此你將收到基地發出取消任務（ABORT MISSION）的命令，所以也請你儘快的轉向返回基地。

任務5（F-16）－經過南非情報人員的證實，狐狼中隊的眞正藏身之處是在上次錯誤座標的西方，也就是你所處地的北北東方，因此請立刻出動，並給予敵軍重創。

▶**NAV1** －在到達辛巴威空軍基地前，該基地會分別派出第一及第二波攔截的四架米格 21 型戰機，請將他們分別擊落，然後立即朝向敵軍基地前進；然而，當你進入目標區的同時，敵軍的二架米格 29 正在跑道加速滑行準備昇空，這個時候請立刻發射一枚飛彈，並命令僚機攻擊另一架敵機，接著你必須以最快的速度將武器切換到 AGM-65 小牛飛彈上，並且對其機場雷達發射一枚小牛飛彈，以癱瘓地面上的四具防空炮，然後，在你確定空中沒有其他任何的敵機後，請用你所有的跑道破壞炸彈（DURANDAL）或 MK82 自由落體炸彈，將敵軍的飛行跑道徹底的摧毀，然後再使用機炮，對地面上的目標做重點式的掃射；在你收到基地發出的返航命令後，請立刻朝向下一個導航點飛去。

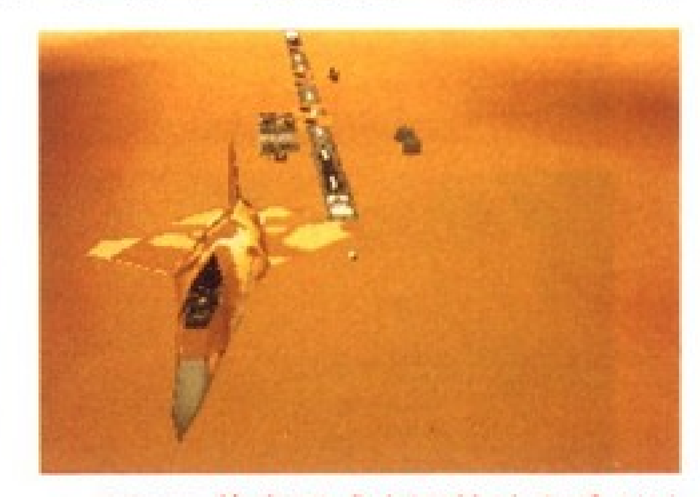

▲已被鎖定的米格 21

▶**NAV2** －在你進入本區之後，你將可以從雷達幕上看見，二架米格 29 以及四輛ZSU-23-4防空戰車和一輛薩姆六型防空飛彈車，這個時候由於你和敵機尚有一段距離，因此敵機有足夠的距離對你發射追熱飛彈，所以請你立即對來襲的飛彈採取反制措施，並將敵機分別擊落；接著，請把武器切換到小牛飛彈上，待敵軍的地面防空部隊進入射程後，立即先向薩姆飛彈車發射一枚小牛飛彈，但是請隨時注意由薩姆飛彈車所發射出的飛彈，然後攻擊其他的目標，等到地面部隊被消滅後，請立即回到基地。


▲火神砲順利地轟下米格 29

任務6 這將是野貓中隊爲南非政府所出的最後一次任務，目標是徹底摧毀辛巴威境內最大的空軍基地。

▶**NAV1** －辛巴威空軍基地 ZIMBABWE AIR-BASE，在你進入目標區的同時，空中已經有二架米格 21 準備對你進行攻擊，請立即將他們擊落，接著有將會有第二波的二架米格 29 出現，也請立刻將他們分別消滅（當你在進行空戰的同時，請不要離敵軍基地太近以免被防空飛彈或防空炮火擊中），當所有的敵機都被擊落之後，請將武器換到小牛飛彈，並將地面上的二座雷達和跑道兩頭的薩姆二型防空飛彈發射台以及一輛 ZSU-23-4防空戰車逐一清除，然後再使用 MK82 和機炮，對跑道、停機坪、儲油槽、指揮所、航管塔台及防空炮做選擇性的攻擊，然後當你收到基地所發出的返航訊息之後，便可以返回基地結束任務。


▲MK82 將辛巴威空軍基地夷爲平地

主線劇情 由於LYLE 的失蹤，使得野貓中隊面臨到人才不足的危機，有鑑於此，你不得不再去找尋一位新隊員來遞補LYLE 的空缺，正好有一名被以色列空軍認爲是危險人物，而被迫退役的飛行員阿里（ARI）加入了野貓的陣容之中。


▲以色列退役飛官阿里加入野貓中隊

註：本遊戲的主線劇情在你結束了南非的任務之後開始分叉成三條路線，而本文的撰寫順序是依照在薛林酒吧中三位任務掮客的座位由左至右的方式進行下去的。

CASE 3



任務掮客－默罕默德（MUHAMMED）

任務僱主－夏威夷州政府（HAWAII GOVERMENT）

任務地區－夏威夷群島

任務背景 野貓中隊在半年以前曾經接過一個CASE，其僱主是阿拉斯加州政府，因為急欲脫離美國聯邦政府成立一個獨立的國家，而引起了美國政府及其背後的財閥的不滿，派出美國的精銳部隊，試圖阻止阿拉斯加獨立。而今，這個令美國顏面盡失的歷史又即將重演，但是這次的主角是另一個在美國本土以外的地區－－夏威夷，而美國政府爲了不讓阿拉斯加事件的失敗再次重演，美國政府向外宣稱，如果有任何國家介入美國此次的內政問題，都將遭受前所未有的報復行動，並且也派出了美國海軍中最精銳一支艦隊，其中包括一艘核子動力航空母艦，而夏威夷州政府也發現事態的嚴重性，但卻又不願輕言放棄，因此也向外以重金聘用傭兵，來面對美國的強大軍事壓力。

地區概況 在美國海軍的空中武力方面，全部清一色是F-18大黃蜂式戰鬥機，並配有紅外線導引飛彈，十分刁鑽難纏；在陸地方面，美國只有一個小型的臨時機場，而且佈屬在該機場周圍的，只有雷達導引的防空炮其防空火網並不十分嚴密；至於美軍此次的海軍主力艦隊，是由企業號核子動力航空母艦及三艘重型驅逐艦和二艘護航艦所組成的一隻艦隊。

任務7 爲完全驅逐美國在夏威夷群島中的一切軍事力量，因此，本任務的目的是摧毀美國在夏威夷群島中，唯一的後勤基地，該地區敵軍空中活動頻繁，請小心應付。

▶NAV1 －本地區無敵軍出沒，但是當你在前往目標區（USBASE）的途中，將會有四架 F-18出動攔截你，請儘快將他們擊落並朝向目標前進。

▶U.S. －即敵軍基地。此時，敵軍會派出第一波攔截的兩架F-18，請和僚機聯手將他們殲滅；接著，請把你的雷達轉換成對地模式，並且分別將敵軍地面上的一座雷達站、一條飛行跑道、二座停機坪、二座儲油槽、二幢指揮中心，逐一摧毀，但是在你對地面上的目標展開攻擊的同時，會出現第二波趕來支援的二架F-18，你可以把它們交給僚機處理，專心對付地面上的目標，但必須隨時注意僚機的狀況，以避免變成敵機的活靶。而當你清除了地面上大部份的建築物後，你將會收到基地發出的回航電訊，在確定空中也沒有敵機的活動後，便可朝向下一個導航點前進。

▶NAV2 －無敵軍活動。

任務8 （F-22）－本任務屬於戰術性巡邏任務，藉此任務我們將可確認並削弱敵軍的空中武力，以利於往後任務的執行。



F22 執行巡邏任務，搜索敵蹤

▶NAV1 －即導航地圖上的 PATROL-1 。無敵軍活動跡象。

▶NAV2 －即導航地圖上的 PATROL-2 。無敵軍活動跡象。

▶NAV3 －即敵軍艦隊（CARRIERS）的所在位置。在此目標區中，敵機出動的數量是以亂數方式決定，至少有二架F-18會出動迎擊，最多會分別出現十架以上的敵機，因此，在本區之中，除了運氣之外，還要靠你的技術才能完成任務。此外，在空中交戰的過程中，海面上的敵艦也會對你開火，所以請隨時注意電腦所發出的任何警示訊息，並保持一萬英呎的高度，以免被海面炮火擊中。最後，當你確定空中已不再有敵機的時候，便可以返航回到基地。

任務9 （F-16）－根據航空管制塔台的報告，有一F-18機隊正以高速朝你的基地前進，請即刻昇空攔截敵機，避免基地遭受到攻擊。在本任務中，一共會出現五個梯次的十架F-18大黃蜂戰鬥機，請和僚機聯手殲滅該戰鬥機群，至於任務內容不再多作描述。

任務10 （F-16）－在前幾次的交戰中，美軍艦隊的戰鬥機群大部份都已經被本中隊所殲滅，因此該艦隊目前的空防已出現極爲嚴重的漏洞，因此爲了避免美國海軍再度增援戰機到

戰場上，所以本任務的目的是要將企業號航空母艦擊沉，以徹底打消美國收回夏威夷的企圖。

▶NAV1 －請將二架正在執行巡邏任務的 F-18擊落，並儘速朝向美軍艦隊前進。美軍艦隊指揮官在你將二架 F-18 擊落後，又立即派出四架F-18昇空，試圖在你到達目標區之前，把你攔截下來，因此在第一導航點到目標區之間，你將會遭遇上這四架F-18，請試著擺脫他們的攻擊，並將之擊落。

▶TAR. －即美軍艦隊之所在位置。當你進入本區的時候，又會出現兩架F-18昇空攔截，請在最短的時間內將他們分別擊落，並準備對海面上的美軍艦隊，展開攻擊；首先，請將武器切換到AGM-65 小牛飛彈的位置，並且分別向三艘驅逐艦各發射二枚，以解除你被雷達導引飛彈鎖定攻擊的危險；接著，再把武器換成GBU-15 雷射導引炸彈，朝向美軍的航空母艦發射二枚，在該艦被炸彈擊中後，若還是無法將之擊沉，請再把武器放在 M61-A1 火神炮的位置，再對該艦的甲板射擊。當美軍的航空母艦被擊沉後，你將會收到返航的電訊，這個時候你就可以脫離戰區，向下一個導航點前進，至於海面上所剩下的二艘護航艦可以不用理會。



GBU-15 鎖定美軍的航空母艦

▶NAV2 －無敵軍活動跡象。

CASE 4



任務指揮官－法赫德（FARHAD）

任務僱主－無

任務地區－敘利亞（SYRIA）

任務背景 經過上一次的挫敗之後，土耳其政府並未獲得教訓，反而再以重金重新向外國購買武器，並且僱用了一個恐怖份子集團，在敘利亞境內從事訓練，企圖借助恐怖份子的力量，來迫使土耳其境內的傭兵集團，接受土耳其的新稅法。而法赫德在得知這個消息後，立刻運用了他在土耳其的關係，請到了金鷹中隊去破壞土耳其政府的陰謀，但金鷹中隊畢竟勢單力薄，因此你在經過了各方面的利弊考量之下，也決定加入此一戰役，讓土耳其政府徹底打消增稅的念頭。

地區概況 土耳其此次一共向外購進十餘架的旋風式戰鬥機（TORANDO），提供給恐怖份子做爲訓練及執行任務之用，再加上土耳其原有的薩姆防空飛彈、ZSU-23-4 防空戰車、T-72 重型戰車、T-62 輕型戰車等等，其實力較上回更強，看來土耳其政府這次眞的是下了大注。

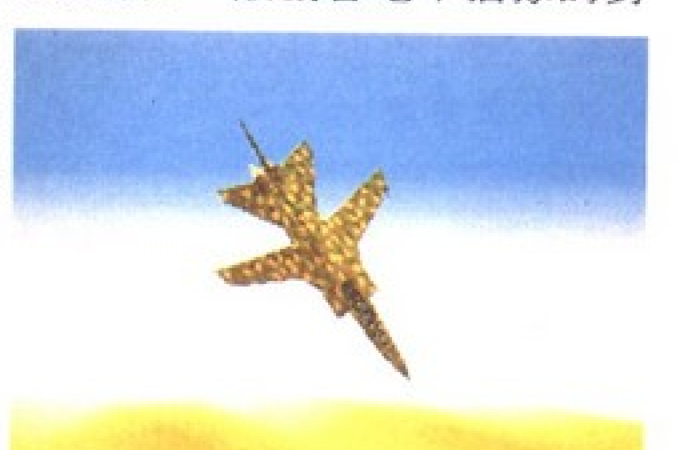
任務11

（F-22）－根據情報顯示，在土耳其和敘利亞的邊境地帶，經常有戰機出沒，似乎在從事某種訓練，但經過證實是土耳其僱用的恐怖份子在此地進行飛行訓練，本次任務的目的，就是進入他們的訓練區執行巡邏任務並且一探他們的虛實。

▶NAV1 －無敵軍活動。

▶NAV2 －有四架旋風式戰機正以二架編組的方式，進行訓練中，但是當他們發現了你和你的僚機出現時，便立刻對你們展開攻擊，因此在這個時候你必須立即和僚機共同將他們逐一擊落。

▶NAV3 －二架旋風式在此進行巡邏任務，當你和敵機做了目視接觸後，敵機會毫不猶豫的對你展開攻勢，而在你擺脫了敵機的攻擊後，請協同僚機將之擊落，並返回基地。


土耳其的空軍主力-旋風式戰機

任務12

（F-16）－在上一次的巡邏任務中，由於意外的將恐怖份子大部份的旋風式戰機擊落，因此本中隊決定立刻對恐怖份子的基地進行突擊，而主要的目標是該基地中的地上建築物。

▶NAV1 －無敵機活動跡象。

▶T.F. －即恐怖份子的訓練基地（TRAINING FACILITY）。當你進入目標區之前，將會有二架旋風式戰機昇空攔截，請將他們逐一殲滅

；接下來，請先使用小牛飛彈將地面上的一座雷達、二座薩姆二型防空飛彈發射台及三輛防空戰車等，足以對你造成直接威脅的地面武力摧毀；



F16 緊緊地咬住旋風式的尾巴

然後，再使用 LAU3 無導引火箭攻擊地面上的二座停機坪和三座建築物，但是，就在你攻擊地面建築物的同時，二架被緊急召回的二架旋風式戰機，會對你發動空中攻擊，而在他們被擊落之後，你便可以繼續對地面的攻擊，就在地面上的建築物都被摧毀後，基地會對你發返航電訊，接著你就可以轉向下一個導點前進了。

▶NAV1 一無敵機活動跡象。

CASE 5



任務掮客—貝托（BETO）
任務僱主—新西伯利亞政府（NEW SYBERIA）
任務地區—西伯利亞與阿拉斯加間的白令海峽

任務背景 自從阿拉斯加從美國分裂成爲一個獨立國家之後，藉著當年美國所留下軍備，不斷的積極向外擴張，其中又以從前蘇聯分裂出的新西伯利亞爲白令海峽主權問題而衝突不斷，但新西伯利亞爲避免兩國間的誤會一再擴大因此，對阿拉斯加一再忍讓。然而，阿拉斯加卻食髓知味，不斷的以武力脅迫新西伯利亞讓步，因此爲了徹底解決這個日益惡化的政治問題，經過新西伯利亞高層的決議，決定向外僱用傭兵集團，藉此給予阿拉斯加一些警告。

地區概況 在本戰區中，阿拉斯加的空中武力方面，主要是以老舊的F-4F幽靈式戰鬥機和較新型的F-18大黃蜂戰機爲主力，不過阿拉斯加卻也有少數幾架十分先進的F-117A隱形戰鬥機，並同時配有雷達導引和紅外線導引的空對空飛彈，須謹慎應付。此外，必須在此提出一點，幽靈式戰機一旦被你擊中，駕駛員並不會彈射逃生，而且被擊中的F-4F在墜毀前，除了往下滑行墜落以外，也不會有何被擊中的跡象，因此，你



阿拉斯加的 F-117A 隱形戰鬥機

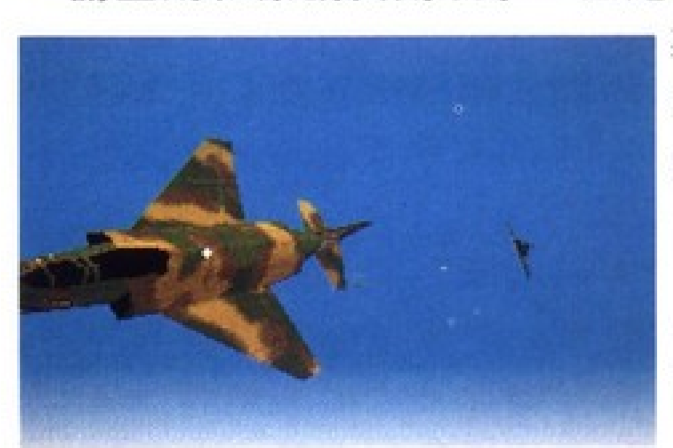
必須要會善用'F6'或'F7'鍵，免得敵機原已喪失攻擊能力，你還在浪費你的武器；至於阿拉斯加的地面武力和以往的地面武力差不多，因此不再多作介紹。

任務13 （F-22）—新西伯利亞空軍的二架SU27，在執行一般性巡邏任務的時候，遭到了阿拉斯加空軍的襲擊，其中一架SU27已墜毀，另一架則被多架F-4F追擊中，所以，請立即昇空攔截並保護另一架SU27安全回到基地。

▶NAV1 一即導航地圖上 INTERCEPT 攔截點。在進入本空域的同時，會出現二架 F-4F 對你展開攻擊，另二架 F-4F 及一架 F-117A 會追擊新西伯利亞的 SU27，因此你必須在 SU27 被攻擊之前，先和僚機分別將四架強悍的 F-4F 逐一消滅，然後再對付那一架能力極差的 F-117A 隱形戰鬥機，就在所有的敵機都被擊落後，SU27 將會收到基地的命令而返航，那你也可以調頭回到你的基地。不過，在返回基地的途中兩架 F-4F 會出現攔截你，請儘速將之擊落，並返回基地以結束本任務。

任務14 （F-22）—根據早期雷達預警機的通知，二架F-4F正準備攻擊新西伯利亞的某個軍事基地，請立即昇空攔截並摧毀進犯的敵機。

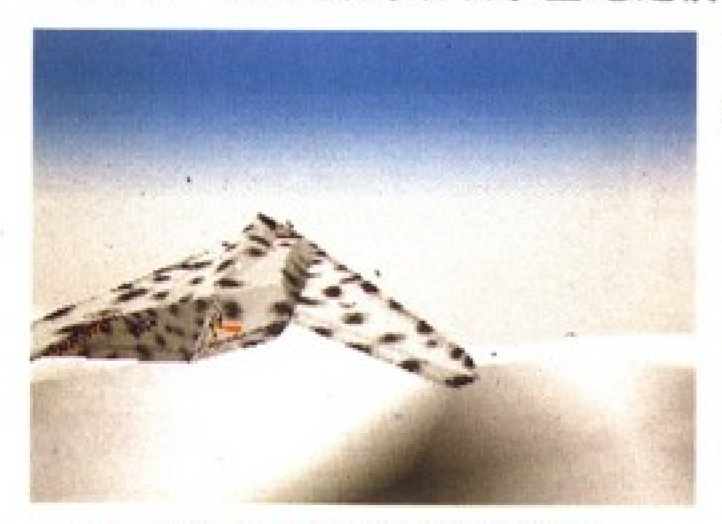
▶NAV1 一即導航地圖上 INTERCEPT 攔截點。進入目標區後即可看到兩架滿載炸彈的 F-4F，請立刻和僚機展開攻擊；但是，就在二架阿拉斯加的 F-4F 分別墜毀的同時，你將會收到基地的求救訊號，請立即以全速趕回基地。



與 F-4F 展開一場空中追逐賽

▶BASE 一當你回到基地上空的時候，可以從雷達幕上看到一共有二架 F-117A 由三架F-18大

黃蜂護航，準備攻擊你的基地，此時請立刻命令僚機對F-18展開攻擊，而你必須將茅頭指向兩架F-117A，在他們開始攻擊基地之前，先將他們擊落，然後再去對付剩下的F-18，而在你確認過空中已無敵機後，便可以降落在跑道上。



小心F-117A的潛行偷襲！

任務15 （F-16）－為應新西伯利亞空軍的要求，在本任務中你將和一名新西伯利亞空軍的SU27飛行員協同作戰，目標是阿拉斯加的某空軍基地，會合點已標在你的導航地圖中，請在十分鐘後著裝完畢，並準備昇空。

▶**R.S.** －即導航地圖上的 RENDEZVOUS 。本空域無敵機活動跡象，在和友軍會合後，立刻前往下一個導航點。

▶**NAV1** －進入本空域後，將可從雷達幕上發現兩架F-18大黃蜂戰鬥機，請協同僚機共同將之殲滅，並繼續朝向目標區前進。

▶**E.B.** － ENEMY BASE 阿拉斯加空軍基地，你的主要目標是該機場的跑道及所有的地面建築物，其中包括了二座停機坪、二幢指揮所及一座儲油槽，但是首先你須將敵軍的地面雷達摧毀，以消弭你被地面的防空炮火擊中的危險，在所有的地面目標都逐一被摧毀後，你便會收到基地發出的回航電訊，接著你就可以轉往下一個導航點前進。

▶**NAV2** －在到達本導航點之後，友軍的SU27 便會回到自己的基地，而你也可以再次使用自動導航回到基地。

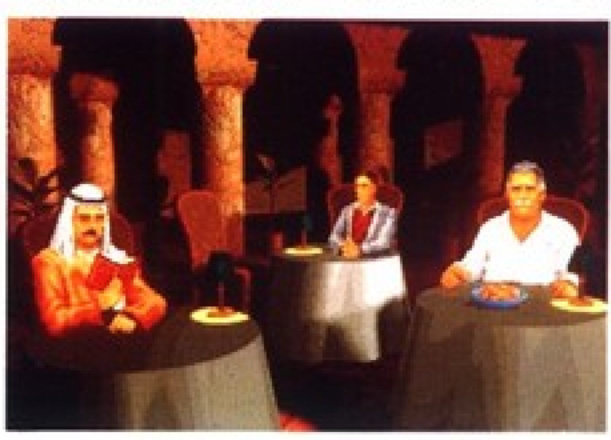
任務16 （F-22）－根據可靠的情報來源指出，阿拉斯加的空中補給部隊，正運送一批為數可觀的補給品，你的任務就是殲滅該補給部隊以斷絕阿拉斯加前線補給來源；在本任務中你必須單獨駕駛F-22前去執行任務，因此對於四周的F-4F請小心應付。

NAV1 －即導航地圖上的 INTERCEPT 攔截點。當你進入本空域的時候，你可以目視的方式看見三架 C130 運輸機以及二架護航的 F-4F ，這個時候你最好使用後燃器加速並直衝該機群，接著，立刻轉向對付三架 C130 ，但是必須注意另外二架 F-4F 的動態，隨時反制他們所發射的飛彈，在你擊落了三架 C130 後，再將茅頭指向二架 F-4F ，請分別將之擊毀，當二架 F-4F 都被擊落之後，你將會在雷達螢幕上發現另外二架趕來支援的 F-4F ，也請將之擊毀，最後你就可以使用自動導航回到基地完成任務。



擊落一架C130運輸機！

備註 當你結束上一個CASE後，來到土耳其伊斯坦堡的薛林酒吧準備接受下一個CASE之前，你將會看到酒吧中仍有三個任務掮客，其中貝托（BETO）和默罕默德（MUHAMMED）所交付的是同一項任務，因此不論你選擇接受誰的委託，另一個掮客都會自動消失，但是至於坐在中央的麥斯威爾（MAXWELL）所交付的任務在CASE7和8會加以介紹。



薛林酒吧中掮客正等著你

CASE 6



任務掮客－默罕默德（MUHAMMED）

任務僱主－尼加拉瓜政府（NICARAGUA）

任務地區－尼加拉瓜邊境某處

任務背景 尼加拉瓜在西元2005年的時候，和一個名叫凱斯塔·瑞肯（COSTA RICON）軍事狂人，發生了大規模的軍事衝突，當時由於尼加拉瓜還有美國的支援，因此凱斯塔大敗，而尼加拉瓜便將當時所有的俘虜關在一處集中營之中。如今，凱斯塔經過幾年的重整旗鼓後實力大增，並直接威脅到尼加拉瓜，再加上凱斯塔一心想要救回當年的舊部屬，因此從美國聘僱了一個名叫雷諾斯（RHINOS）的傭兵集團企圖

從該集中營救出被尼加拉瓜擒獲的俘虜並讓尼加拉瓜政府爲凱斯塔當年的失敗付出代價。

地區概況 在空中武力方面，凱斯塔・瑞肯的空軍擁有數量極大的F-4F機群，雖然飛機十分老舊，但是凱斯塔飛行員的素質極高，此外，再加上從雷諾斯集團所使用的F-16戰機，已使得尼加拉瓜境內許多的軍事或非軍事地區都遭其蹂躪；至於在地面武力方面，除了一般的防空武器以外，凱斯塔也擁有數量龐大的地面裝甲及機械化部隊。

主線劇情 由於F-22的維修費用極高以及周邊零件取得不易，因此，在本中隊技師MIGUEL SCHRAEDER的建議之下，你便忍痛將F-22賣出。因此，在往後的任務中，你只能使用F-16來執行任務；所以，在之後的任務開頭旁，將不再註明該任務所使用之座機。

任務17

本任務是在野貓中隊在尼加拉瓜的第一個任務，主要的目的是分別在幾個不同的區域巡邏，試探及證實凱斯塔的軍隊實力。

▶**NAV1** 一無敵蹤。

▶**NAV2** 一無敵蹤。

▶**NAV3** 一在本空域你將和凱斯塔的空中部隊作首次接觸，敵機是二架 F-4F 幽靈式戰機，請立刻和僚機聯手將之擊落並朝向下一個導航點前進。



低空飛行中的F-4F

▶**NAV4** 一無敵蹤。

▶**NAV5** 一進入本區後，你將會和凱斯塔的空中部隊作第二次的空中接觸，敵機還是二架 F-4F 幽靈式戰機，也請你立刻和僚機聯手將之擊落並朝向下一個導航點繼續前進。

▶**NAV6** 一在本地區中，有一架隸屬雷諾斯中隊的F-16，正結束任務準備返航。當你在雷達螢幕上看到它之後，就可以命令僚機，展開攻勢將F-16擊落，然後返回你的基地結束任務。

任務18

根據尼加拉瓜情報單位的情報，已正確掌握雷諾斯中隊的藏匿地點，因此本任務的目的，就是以迅雷不及掩耳的方式突擊雷諾斯中隊所在的空軍基地及其軍事設施。

▶**NAV1** 一無敵機活動跡象。但是就在離開第一導航點後不久，二架凱斯塔空軍的 F-4F 便會在你的雷達幕上出現，請立即將他們分別擊落，並繼續向目標區前進。

▶**R.B.** 一即導航地圖上的RHINOS BA-SE。在進入目標區的同時，你將暫時不會在雷達幕上發現任何敵蹤，因此你可以大大方方的將武器切換到小牛飛彈上，並對地面雷達、二座停機坪、二幢指揮所以及空中管制塔台各發射一枚飛彈，然後再用自由落體炸彈對飛行跑道進行轟炸。但是，就在進行轟炸的同時，將會有二架F-16出現在雷達幕上，這個時候，你可以命令僚機攻擊敵機，自己繼續執行未完成的轟炸作務，或是和僚機同時攻擊敵機，待二架F-16都被擊落後，再調頭攻擊地面上的目標。

▶**NAV3** 一無敵機活動跡象。

任務19

根據尼加拉瓜空軍偵察機的回報，一個由T-72及T-62所護衛的龐大運輸部隊，正在某山區中快速的移動中，其目的地是凱斯塔的某個秘密基地，而你的任務便是和一位隊員分別駕駛F-16出動攔截並殲滅該部隊。

▶**NAV1** 一無敵蹤。

▶**L.S.** 一即導航地圖上的 LANDING S-ITE。當你進入本區的同時，將可看見兩架 F4-F 正在跑道上準備起飛，在這個時候，你要立刻命令僚機在敵機還在跑上滑行的時候，立即發動攻勢並將之擊落，至於地面上的目標可以不予理會，將你有限的武器留待對付敵人的運輸部隊。



凱斯塔的基地中兩架F4-F正在起飛

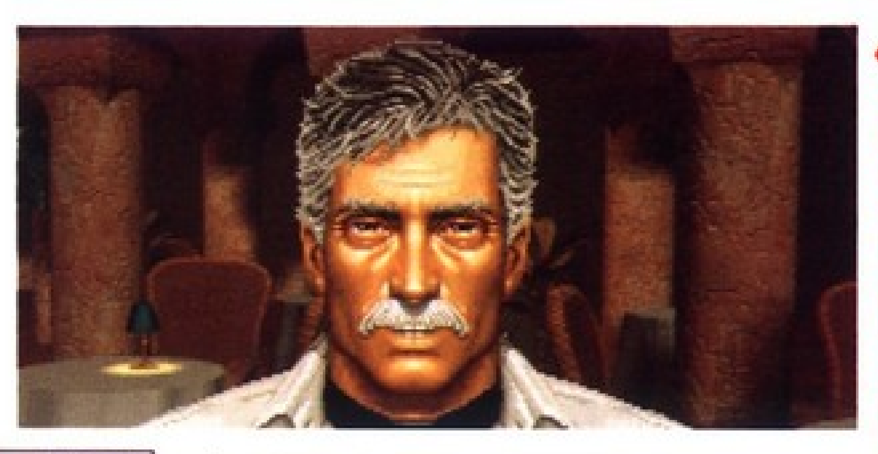
▶**V.S.** 一即導航地圖上的 VEHICLE，也就是敵人運輸部隊的所在位置。這個時候，你將可以以目視的方式或使用你的對地雷達看到這個龐大的車隊，其中除了擔任護衛的T-72和T-62戰車以外，還有許多的機動車輛，如運輸卡車和吉普車等等，共約二十輛左右的車輛正朝著目標前進中；此時，請立刻將你的武器切換到小牛飛彈上，並對領頭的車輛及中央的車輛進行攻擊（註：以小牛飛彈的威力來說，可以在你擊中某一部車子的同時，也可以連帶的把左右的車輛摧毀），一直要到你將整個地面運輸部隊全數殲滅後，基地便會對你發出返航的電訊，這個時候你就調頭回航。但是，就在你快要到達基地時，四架以二機編組的F-16戰機會分別出現在你的雷達幕上，請立即將之擊落，



轟炸凱斯塔的裝甲車隊

並回到基地完成本地區的任務。

CASE 7



麥斯威爾的尊容

任務掮客—麥斯威爾（MAXWELL）

任務僱主—B.I.A.（BUREAU OF INDIAN AFFAIRS）

任務地區—尼加拉瓜（NICARAGUA）

任務背景 長久以來,向來腐敗無能的尼加拉瓜政府都依附在尼加拉瓜軍事強人明尼斯頓'安瑞可'·羅米洛的羽翼之下，而羅米洛同時也是一個不折不扣的種族歧視狂熱份子，並已經對外聘僱了一個傭兵集團，對境內的印地安人及印地安保留區進行屠殺及破壞，死傷者不計其數，再加上近來尼國境內大小的地震不斷，使得當地的印地安人飽受天災及人禍的威脅；最近，一個山區的石英礦裡，因地震而使得該礦坑倒塌，並壓死了三個來不及逃出礦坑的印地安人，就在進行救援的同時，卻在原坑洞中發現了極大的金礦礦脈，這使得羅米洛更要將尼加拉瓜境內的印地安人全數消滅，因此BIA願意出價一千二百萬美金的高價請你到尼加拉瓜阻止羅米洛的陰謀。

地區概況 在本地區的空中武力方面，除了羅米洛所擁有的F-4F幽靈式戰機外，還有羅米洛僱用的傭兵集團所使用的F-18戰機，不過其實力並不如以往任一戰區的敵軍；而羅米洛同時也擁有一隻小型的艦隊，包括了二艘巡邏艇及一艘驅逐艦。總體而言，在本地區的敵軍素質，已經大不如前，因此閣下應該可以很輕易完成此次的CASE。

任務20

根據早期雷達預警機所傳回的訊息指出，有一個羅米洛的空中攻擊中隊，正朝向某印地安保留區前進執行轟炸作務，而本任務的目的，就是要阻止該攻擊中隊的行動，並將之全數殲滅。

▶D.S.—即導航地圖上的DEFEND SETTLEMENT。當你進入本空域後，將可從雷達螢幕上看到二架滿載炸彈的 F-4F 正由另外二架F-18所護航，準備對地面上印地安保留區內的設施進行轟炸，請立即命令僚機對 F-4F 採取攻勢並將之擊落，但是就在你將二架 F-4F 擊落的同時，你將可以從雷達螢幕看到，除了原本二架護航的F-18之外，又出現了另外二架F-16，請立即和僚機分別將之殲滅，並轉往下一個導航點前進。



敵軍的F16化成一道漂亮的火花

▶NAV1 —無敵軍活動跡象。

▶NAV2 —無敵軍活動跡象。

▶NAV3 —二架F-18在此執行巡邏任務，當敵機進入機炮射程範圍內後，請立刻開火將之擊落，最後在你確定空中已無敵機後，便可以使用自動返航回到基地結束任務。

任務21

B.I.A.得到可靠的情報指出，羅米洛的另一個空中攻擊中隊，在你將前一次任務中殲滅了羅米洛的空中攻擊中隊後，接到了羅米洛的命令，要對B.I.A.實行報復，而目標正是B.I.A.的總部，而你的任務就是立即昇空攔截並殲滅該空中攻擊部隊。

▶P.A.—即導航地圖上的 PRINZAPOLCA。和前一個任務一樣，當你進入本空域後，將可從雷達螢幕上看到二架滿載炸彈的 F-4F 正由另外二架F-18所護航，準備對地面上 B.I.A. 總部大樓進行轟炸，請即刻命令僚機攻擊 F-4F 以解除地面目標被炸彈擊中的威脅（一旦地面建築物被擊中，任務即宣告失敗），但是當二架 F-4F 被擊落的同時，在你的雷達螢幕上，又會出現二架 F-18，請協同僚機分別將之殲滅。

▶NAV1 —無敵軍活動跡象。

▶NAV2 —無敵軍活動跡象。

▶NAV3 —二架F-18在此準備對你進行攔截，而當敵機進入你的武器程範圍內後，請立刻開火將之擊落，最後在你確定空中已無敵蹤後，便可以使用自動返航回到基地結束任務。

任務22

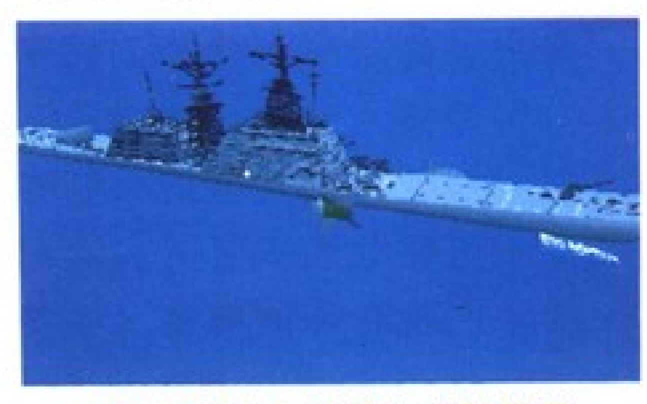
經過上一次險被攻擊後，B.I.A.高層決定以牙還牙，對羅米洛的辦公室也予以還擊，因此本任務的主要目標就是轟炸羅米洛目前所處的一個指揮中心。

▶P.A.—即導航地圖上的 PRINZAPOLCA。進入轟炸區後，你將可以看見地面上一共有六幢建築物，其中一幢最矮的建築物，就是羅米洛所在的指揮所，請立刻將武器切換到雷射導引炸彈上，並對該建築物發射二枚，然後再把茅頭指向在該地區上空的六架F-18大黃蜂戰機，並將之擊落，當羅米洛的指揮中心被雷射導引炸彈擊中後，你將會收到回航的命令，而在你確定空中已無敵機後，便可以轉向回航結束任務。

一枚雷射導引炸彈射向羅米洛的指揮所

任務23 尼加拉瓜軍事強人－羅米洛，在上一次轟炸中，險些被炸死，因此決定立即離開尼加拉瓜，帶著他多年來所壓榨的民脂民膏逃到其他的國家去，而B.I.A.卻不願留下後患，因此你這次的任務便是追擊羅米洛，並讓他永遠的從這個世界上消失。

▶**Y.L.** －即導航圖上的 YACHT LOCATION，也就是羅米洛逃亡船隊的所在之處。進入本區後，你將會看到在海面上的船隊，在此同時請先命令僚機攻擊在該區上空的二架F-18，而你必須先攻擊海面上的一艘驅逐艦、二艘護航艦、二艘貨輪以及羅米洛所乘坐的快艇（因爲在本地區中，一共會出現三個小隊的 F-18 以及二個小隊的 F- 4F，若你先對敵空軍進行攻擊的話，羅米洛會趁著這個機會加速逃逸），當羅米洛的快艇被擊沉後，任務遂告完成，但是你要在空中敵機完全被消滅後，才可以使用自動導航回到基地結束任務。



羅米洛逃亡船隊中的驅逐艦

CASE 8



任務指客－麥斯威爾（MAXWELL）

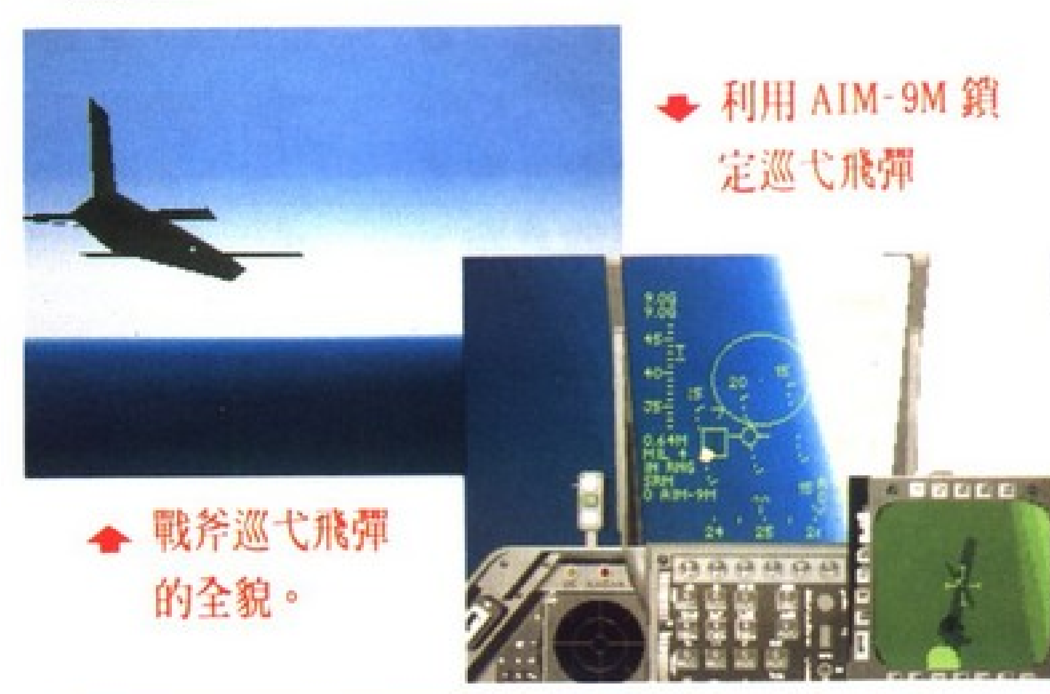
任務僱主－愛爾蘭政府（IRISH GOVERMENT）

任務地區－愛爾蘭外海（IRELAND）

任務背景 愛爾蘭在兩個月前，未經加拿大國務卿的許可，便宣告獨立，這使得加拿大政府的顏面盡失，因此加拿大政府便秘密的僱用了一個恐怖份子集團準備報復愛爾蘭，而愛爾蘭政府因顧忌加拿大此舉，便決定向外僱用傭兵來解決這個問題。

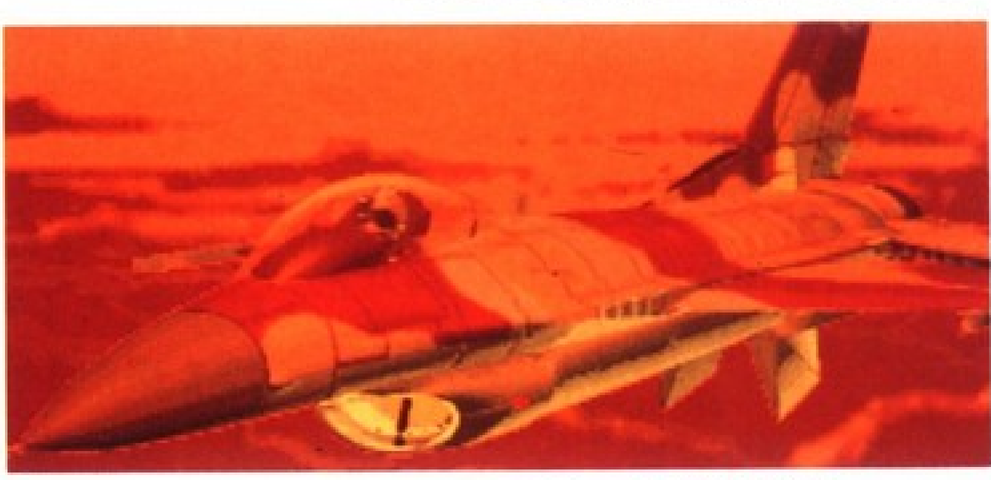
任務24 大約在三十分鐘以前，加拿大所僱用的恐怖份子，利用一架屬於美國的 B-1B 隱形轟炸機在執行空中加油的同時將之劫持，並朝向愛爾蘭本土前進，該轟炸機載著數枚配有核子彈頭的戰斧巡弋飛彈，而愛爾蘭政府爲避免這些飛彈命中愛爾蘭本土，因此要本中隊出動攔截這架被劫持的 B-1B 並將已經發射的二枚戰斧巡弋飛彈在命中目標前擊落。

▶**NAV1** －即導航地圖上的 INTERCE-PT 攔截點位置。此時，那架被劫持的 B-1B 已經朝向愛爾蘭發射了二枚戰斧巡弋飛彈，由於時間緊迫，你必須命令僚機攻擊 B-1B 隱形轟炸機，而你要立刻鎖定任一枚戰斧巡弋飛彈，並將之摧毀，然後再去對付另外一枚，當兩枚戰斧巡弋飛彈都被分別擊落，而且 B-1B 也被僚機擊落後，任務遂告終止。



利用 AIM-9M 鎖定巡弋飛彈

戰斧巡弋飛彈的全貌。



擊落兩枚巡弋飛彈，任務遂告終止



輝煌的暮色，迎接你勝利的回航！



奇門遁甲之九五眞龍 攻略(一)

奇門遁甲之九五眞龍上市後，許多人問了不少問題，蒙軟體世界首肯，我們將攻略刊在雜誌上，希望有助於大家過關。迷宮不是本遊戲的重點，且並非過關的難題，故不以圖示。另外，對話中若學得醫穴訣（如肚腹三里留、腰背委中求等），總醫數會增高，這些醫穴訣不用強記，可配合圖形學多少算多少。而沿路的八卦訣要對照經穴的八卦圖弄懂，最後的八卦陣才可能過關。遊戲中由練功所得的錢不多，且雜貨店内的物品又貴又差，共有200個寶物散落在野外與洞穴中，重要的有：

金	66666666
百還丹	10顆
升級丹	10顆
去瘴丹	10顆
避戰丹	10顆

多注意瘴地，會有意想不到的收穫。另外，有一天神會有三個願望讓你選，希望你能遇到。

一、莊村

首先要收到馮氏兄弟後才能出城。記得要先武裝與指定



軍師。村外的五個洞穴必須依五行相剋之物才能過關。首先要進此村的西北角屋内與一老人交談取得【玄火珠】，由於火剋金，所以先攻打金洞穴（北）。打贏後會得到一把【短劍】把它武裝起來，然後打木洞穴（東）。打贏後會得到【高蹺】，由於土行孫會遁地，所以攻土洞穴（西）後要先用【高蹺】。打贏後會得到【鎭水土】，準備攻打水洞穴



（東南）。打贏後得到【龍涎水】，可以攻打火洞穴了（西南了），打贏後會得到【銅針】，把它裝備起來。然後回村子去，與每個人交談，可獲得新訊息。如此金洞穴旁的大石移開了，可往北城去了。主角第一次陣亡會有金龍護身，恢復一半帶兵量，善用此點或許能轉敗爲勝。

打五行洞穴時要注意五行相生相剋的旺、相、休、囚、死（如水洞穴用水計爲水助水，用火計爲水剋火都會失敗），若等級夠高可用雷計或風計等，否則就用武力一刀一刀穩紮穩打。村内有兩個寶物藏在東北角與西北角，不妨調查看看。另外火洞穴口左邊有一把斧頭，每攻下一個洞穴不妨進去搜搜看。大家會發現金錢不易得，雜貨店的東西又貴又差，但若能好好找，根本不必花錢。

二、秘鍵

莊村的西南屋内有一老人。不妨與他多交談幾次，發現前

三次內容都不同。再耐心與他交談六次，他會提供你訊息，這裡解釋一下，留一些想像空間給玩家：

雙目看我合：指盱眙城。

三寶伴隨孤：盱眙城東北那三個寶箱很明顯吧！

四人望橋換：隊伍有四個人且面向橋交談一下。

五秘現身來：就可知道四個秘鍵與一個有關吞食天地II不爲人知的秘鍵。

※小心三寶前的瘴地，如何過與取秘鍵時保持四人，就看你的腦力了。

找到秘鍵你就暫時無敵了（最後打元軍時，縱使你等級60，若不會善用計謀陣法，還





是會輸。反之，等級45就可能打贏）。此遊戲的劇本很長，若你能暫時無敵，便花些心思在五術上，否則八卦陣會過不去。

三、盱眙城

一進盱眙城發現每個人半死不活，發現有人假藉瘟神名義在水中下毒。往上游走去發現有個人奉元帝旨意下毒毒殺五姓漢人，一言不合就打起來了。瘟神與瘟僮不好對付，要先集中力量把此二人解決。打贏後回去找盱眙城城主，他會給你一顆丹藥可提昇內力。時機不好，處處饑荒，出城後順著白色路往皇覺寺出家去吧！

四、皇覺寺

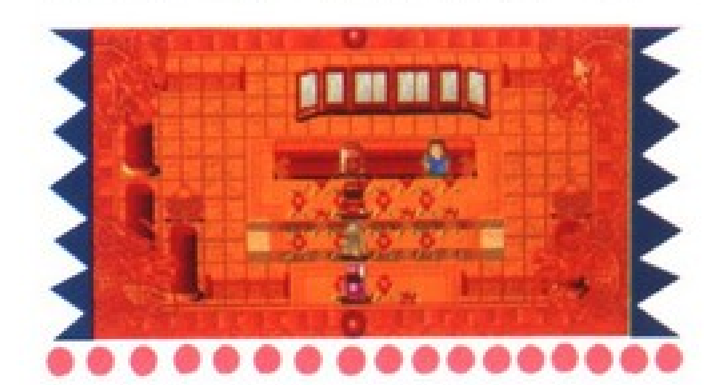
從此處開始就要學學五術了。先去找住持，他會發現你可能是眞命天子，要你留下來修行。不久朋友寫信來要你投效明教紅軍。你心想這是殺頭的大罪，正在猶豫時有人向元軍告密了。只好卜卦求菩薩明示，結果菩薩要其造反。好吧！



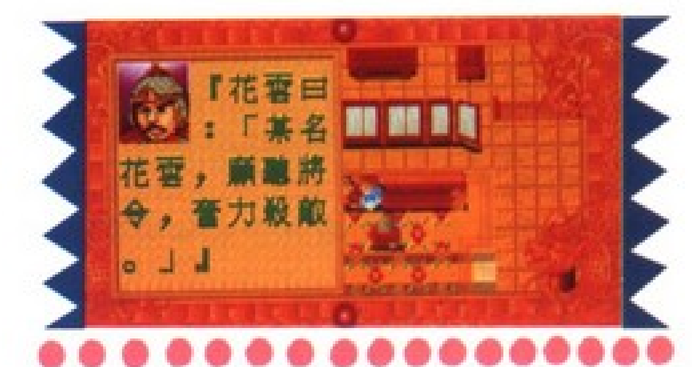
順從天意吧！出發前向住持告別，他會給你一個護具。往西向濠州城去吧！濠州城前有瘴地，會殺傷你不少人，但阻擋不了你投軍的決心，一進城，等級便提昇一級。

五、濠州城

濠州城城西有散兵紮寨爲亂，郭子興元帥下令只要有人能將其打敗便將義女馬氏嫁他爲妻。爲了日後榮華富貴，不是！是爲了民族正義，爾軍當然拍著肩膀上路了。寨前有一寶箱，調查一下，哇！發現這是【百還丹】。攻打該寨後發現…乖乖！有兩隻弩兵隊與三枝步兵，經過激烈戰鬥，爾軍已出現疲態，原來【百還丹】是這時候要用的。使用後精力旺盛，元散兵當然不是爾軍對手，只好投降了。回濠州城宮殿內，郭元帥問你是否要取馬氏？你一看，哇！大美人一個，



眞好！眞好！不是，娶妻要娶德，昔日孔明不是最了解這道理嗎？好吧，爲了國家民族，你雖有一身傲骨，不願靠岳父，還是含著眼淚答應吧！結果，你有了自己的軍隊了。這時元軍大舉來襲，大將賈魯不是好惹的。爾軍只帶馮氏二肉腳，還好孫炎帶花雲來了。花雲潛力有250，眞好！雖然笨了點。



出城後打敗賈魯後便往西打徐州城去了。

六、徐州城

一進城發現民不聊生，百姓發生人吃人的慘事，尤其南寨的強盜常捉小孩子去吃。



且城裡有一人要你打贏盜匪後去找他。當然爾軍便義不容辭的上路了。結果，對方先出手還擺出陣形，但經爾軍奮

戰的結果，終於消滅了。強盜寨內有寶物，在寨內東北角，你要找一找。好了，回城去吧！一見剛剛那傢伙，居然說要加入我軍，太好了，鐵面長身的胡大海，潛力與智力都不錯。城內有兩個人向你要錢，一個是騙你的。依照直覺，還是給”美眉”吧！這時，”美眉”旁的屋內有劉伯溫，進去和他交談，會得到【軟金針】，但現在時機未到，他還不會加入爾軍。好了，往南進軍吧！

七、張家堡／驢牌寨

這兩關的敵人不強，若能到此地便能輕鬆打贏。驢牌寨的村東有少林三僧，管他有多



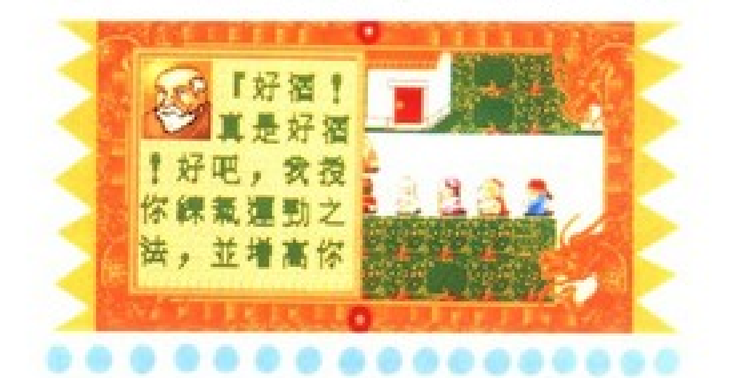
強，爾軍有金龍護身不必怕。結果一與他們交談，眞是的，出家人無慾無爭，怎麼說出手就出手，來就來吧！結果，簡直不是人，易經筋、大力金剛掌果眞名不虛傳，爾軍損失慘重，只好……回驢牌寨去吧！驢牌寨內有一老和尚，據聞是那少林三僧的師叔，他了解爾軍的際遇後，很自然的便將其佛珠〞佈施〞給爾軍。好了，現在有信物了，總會乖乖把【羊皮卷】給我們吧！結果，說什麼少林寺寺規森嚴，若爾軍選三人單挑，若能三戰兩勝，便可得到。少林三僧太強，爾軍根本不是他們的對手。沒關係，想到古代的【逆鼎陣】，來吧！孫炎就對無相，花雲對降龍，胡大海對伏虎，哇哈哈！果然贏了。這時，他們也知道是天意了，終於把【羊皮卷】交出來，並且湯和也加入我軍，



湯和耶！總算有一個不錯的大將了。【羊皮卷】據傳與奇門遁甲的上卷天書有關，使用後出現下列字句：「天書贈有緣，只待他日遊。完州二首詩，字字天機留。」好像有深意，日後再解吧！再來，往西進攻懷遠城吧！

八、懷遠城

城內有人告訴你，往南的木橋被大水沖斷了，洞穴是往南唯一的路徑。不過洞穴內有一強盜會金鐘罩、鐵布衫，全身刀槍不入，爾軍當然不信，說著說著便往洞穴走去。一說話，便打了起來，結果……，唉！城內有人告訴你，一般人破金鐘罩都是找罩門，但事實上罩門必爲其所嚴護，還沒找到罩門前，你早就被殺了。另一個方法是以將全身之力集於一點，以破石斷王之力，散其護體之脈，但誰會呢？忽然發現有一酒鬼好像不是普通人，但不理我。好吧！好像有人在賣酒，買來拐看看。終於，他



忍不住了，願意教爾軍破敵之法。嗯，好像變超人了，來吧！一與強盜交談，看他目中無人的樣子，眞是不知死活。終於，打敗他了，往出口走吧！

九、定遠城／滁州城

一進城有人向你說過八卦陣才可找到【龍穴】，好像很重要似的，要記得收李善長，城東有賢者的消息。當然，不可放過任何賢者，結果發現，哇哇……哇！徐達耶！天下第一勇將出現了，眞好。往南攻滁州城吧！一進滁州城，據聞往南的洞穴內也有一勇將，一人可敵官兵千人。眞想認識他。結果一出手，哇！常遇春耶！



天下第一勇將，雖然厲害，還是經不住我方多人圍攻，結果他願意加入我軍。現在洞口還出不去，先回滁州城吧！先進宮去，這時你可當王了，不必出生入死。探子報百萬元軍圍西城六合，乖乖，這還得了，六合一破，滁州城就完了。先出城看看情況，結果貊高率兵來阻截我軍，殺呀！千鈞一髮的打贏了。探子拿帥令要爾軍回城，不要拿雞蛋碰石頭。一進攻，主角決定要示弱，送些財寶去道歉，說只是爲了自保，還好元軍聽了，領大軍攻張士誠去了。這時，六合守將弱，攻下它吧！收了華雲龍，現在可過洞穴了。六和城在大地圖

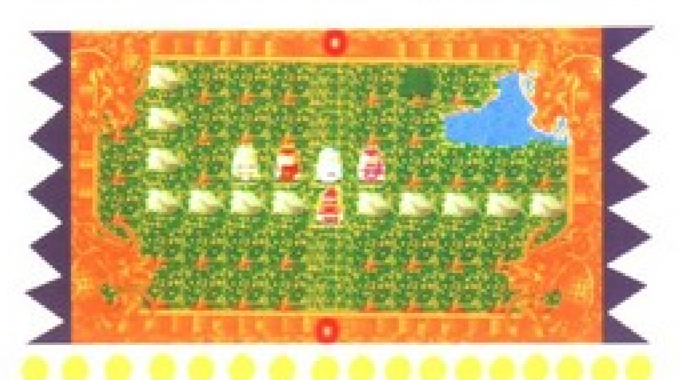
中没有出現，這是因爲其較不重要。

十、和州城／采石關

進和州城要先收郭英。進宮等主角下令。據聞有劉伯溫的消息，但其不輕易見人。主角要爾軍先去城内西北屋找其老師鄭元善。鄭元善會給你一封書信。現在到城内東屋找劉伯溫，結果有一小僮說劉伯溫留下一謎，能解才能見到他，謎爲：木貫日，在一方；鳥無足，足爲山。立地處，背書僮；百家姓，排爲周；調查地，入口現。簡單，這是說其在一東島上，欲找入口，可背向書僮往南走五步，再調查便可。終於發現劉伯溫了，他還在推辭，把他激一激，終於加入爾軍。



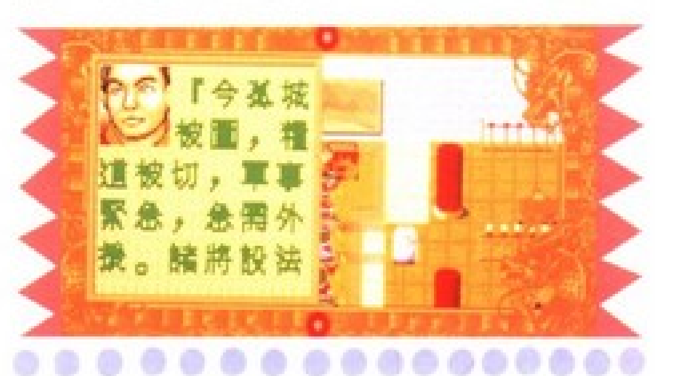
快進宮告訴主角這個好消息。劉伯溫說目前他還没找到【奇門天書】，所以智力只有240。没關係，早晚會找到。主角說和州城小，糧食不夠，所以要南渡搶糧倉。要南渡，要先過長江，但有巢湖水盜阻擋，先解決他們。打贏後，先將俞氏父子四人收下來。他們說連月



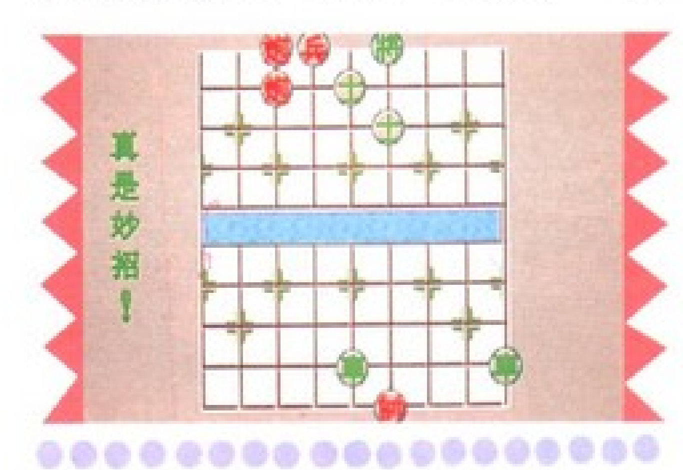
缺水，船隻太大無法過江。先回去見主角。主角也急了，只見劉伯溫輕搖羽扇說，今日鐘聲甚響，清脆勝往，今日必有大雨，果然，一場連下十日的大雨，解決了問題，渡河南攻采石關吧！一渡河後進一渡船屋，收到大將鄧愈眞好。采石關的守將不強，一下子就解決了。終於終於，精彩的部份終於來了，進軍太平城去吧！

十一、太平城

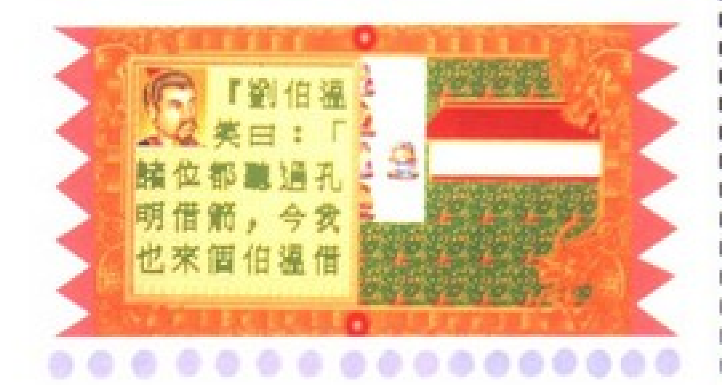
一進攻太平城，哇！敵方太強了，只好先撤退。但爾軍也不是省油的燈，經徐達的運籌帷幄，便把它打下來了。後方和州城需有人防守，湯和、花雲便動身了。一進城，百姓警告說太平城太重要，元軍不會善罷甘休的。先收陶安吧！進宮見主公，主公說趙普勝率兵來圍，先解決他再說。當然了，這是小事一件，很快就擺平了。但是，趙普勝撤退後，大批元軍突然包圍太平城，準備作消耗戰，等爾軍糧盡後屠城。這時怎麼辦呢？進去找主公，主公也急了，要爾軍想辦



法通知和州守將湯和與花雲。一般是用信鴿通知，但城外有元軍的強弩隊，恐怕會被抓去吃了。只好用第二個方法，用狼煙。但城内那有狼煙呢？百姓說，城内有一密道，可通往城外一隱者小屋，但要他放狼煙，除非象棋下贏他。一老者說，密道内有蛇群，要拿到石灰或雄黃酒。但石灰因下雨硬了，還好一老者把雄黃酒給爾軍。從一屋内密道進入後，記得要使用雄黃酒，這樣在地道内，就不會受攻擊。好了，見到老者了，他擺出一盤殘局給爾軍破。這簡單，不用象棋術語，只有這麼唯一的一招：紅俥移到將上方給將吃，再將紅兵上移便可。這下他服了，幫



爾軍放了狼煙，湯和與花雲趕來了，不過經過激戰，此二人也是損失慘重。爾軍要把握機會突圍，發現没箭了。劉伯溫說没關係，他也效法孔明，來個伯溫借箭。經過三天三夜的



爾虞我詐，終於把元軍打敗了。先回去見主公吧！百姓說有個瘋子有時侯喜歡罵人，有時侯喜歡說說故事，去和瘋子談話吧！他會暗示太平城東一老樹下有一奇石，在未來過八卦陣



時，遇迷霧可辨方向用。好了，進攻爾軍日後的大本營－集慶城吧！

／待續／



西遊記尚未結束!!

整裝待發,去挑戰更難纏的妖魔

渡過更艱難的關卡!!

多向捲軸場景
橫向多人戰鬥模式
超華麗大型法術
精緻美觀圖素

賀!!單月銷售突破一萬套!!
回饋消費者大行動
即日起購買西遊記外傳送攻略本!!
(已購買者請寄回回函卡索取)
數量有限敬請把握

MAHJONG FUNNY HOUSE

麻將情趣屋

決戰麻將十大千金!

舉世聞名的"麻將情趣屋"座落於夏
創始人的十個千金駐守,相傳十位千金
,及魔鬼一般的身材,牌技更是聞名於世,慕名而
數,卻紛紛敗在她們手下,不信邪的你在此時即將
展身手,打破"麻將情趣屋"的麻將神話!

挑戰麻將十大千金

扭轉麻將乾坤

情趣用品大集合
情趣秘密大公開
高解析美女向您一展風情

高AI程式大對決
決不採作弊手段

海底撈月

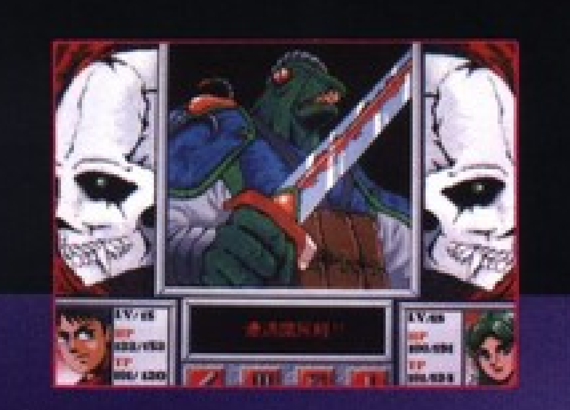
絕對休閒 絕對趣味 絕對好玩

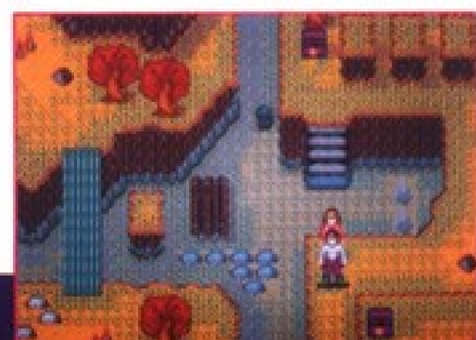
投入PC GAME的大好良機!! 有濃厚興趣之企劃,美工人才,請向我們報到!!

冥界幻姬

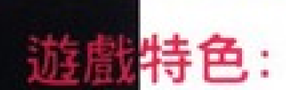
幽幽冥界 玄陰魔力 白蓮轉生 萬鬼齊出!!

一段偶然的奇遇, 使您成爲冥府中的
勇士, 面對一代妖后 的眾多爪牙您該
如何對付?!









遊戲特色:

依星座血型創造屬於自己的人物

640*480高解析戰鬥模式

雙層捲動立體地圖 PC遊戲大突破!

全滑鼠操控介面

交叉多線式劇情



天堂鳥資訊有限公司

TAN TON NERW INFORMATION CO, LTD.

台北縣新店市三民路39號3樓

3F, NO. 39, SAN MIN RD, HSIN TIEN CITY, TAIPEI SHIEN, TAIWAN, R.O.C.

TEL: 886-2-918-4877 FAX: 886-2-918-7334

香港代理: 光明資訊有限公司 CompuMark Software(H.K.)Ltd. TEL:3864865 7291779 FAX:7259961



全功能版











假如您是一個喜愛玩彈珠檯的瘋狂小子，歡迎您進入這個奇幻的彈珠世界，『銀色彈珠檯』不僅擁有早期經典設計的型式可讓您重溫舊夢，更有最新設計驚險刺激的彈珠檯，保證叫您大呼過癮。

『銀色彈珠檯』擁有四張畫面繪圖精緻細膩的彈珠檯，使您好像真的置身於玻璃表面下的滾球大戰，再加上本遊戲所提供的華麗音效，以及可以多人同時進行遊戲（最多可達４人），擁有了『銀色彈珠檯』就等於擁有了一切！

『銀色彈珠檯』除了擁有最接近真實感的「擊球桿」並有多重選項功能可調整擊球的速度與力量，另外一般大型彈子檯中的「Multi-Ball」，「Replay」等功能，在本遊戲中都將完美的呈現在您的眼前，其他舉凡炫麗的閃光效果，各種獎金與加分方式熱鬧的音效等，均使您好像真的搬了一台大型彈珠檯回家，可以無拘無束的盡情玩樂。

『銀色彈珠檯』將使您愛不釋手！



另備有升級任務片

適用：PC/386sx以上,DOS 3.3以上
VGA，640K Memory，硬碟3MB
支援Sound Blaster.

- ●全螢幕垂直捲動式畫面
- ●眞實震撼的動感音效
- ●熱鬧好聽的配樂
- ●可４人同時進行遊戲
- ●多個[Drop Hole] 以及加分目標
- ●千變萬化，驚險刺激的軌道設計

Published by
MICROLEAGUE
Developed by EPIC MegaGames.



代理發行
新藝股份有限公司
Art. 9 Entertainment Corporation
TEL:(02)545-5668 FAX:(02)546-0449
9F-1 NO. 51 SEC. 4 NAN-KING EAST RD. TAIPEI TAIWAN R. O. C.


美少女戰記
熱賣中！
全國第一部四人共玩式紙上RPG遊戲
鬪智、緊張、趣味、絕無冷場
●可1～4人同時進行RPG遊戲，不足4人時，由電腦扮演其他主角人物。
●玩家之間可相互合作，亦可相互陷害，使自己順利完成任務。
●RPG式的劇情發展，分支的劇情結構。
●多種的道具卡片，是自用、害人的最佳用品。
●各種爆笑、緊張及快樂的事件充斥全程。
●動畫式的戰鬪系統，豐富您的視覺享受。
●衆多的美少女伴您遊戲全程。
Art 9
新藝股份有限公司
Art. 9 Entertainment Corporation
台北市南京東路四段51號9樓之1
9F-1 NO.51 SEC.4 NAN-KING EAST RD. TAIPEI TAIWAN R.O.C.
TEL: (02)545-5668 FAX: (02)546-0449

超級越野賽車

RALLY

向速度感和臨場感挑戰！





▲包括FORD、TOYOTA、SUBARU、LANCIA、MITSUBI-SHI等世界級名車，不同的操控性能，等著您來一展身手。

▲超越想像的眞實影像，讓您如置身越野賽車的比賽現場。

▲從白天到黑夜，從森林到綠野，從冰天雪地到飛揚的沙地，您可以選擇不同性能的車種，不同的競賽者，不同的路線，一嘗越野賽車驚險刺激又富挑戰性的賽程。





風天才 資訊
台灣晶技股份有限公司
台北市北投區中央南路二段16號4樓
TEL：(02)8941202．8952201
FAX：(02)8941206

○硬體需求
適用：IBM PC 386及以上機型。
顯示：256色VGA。
記憶體：1MB以上。
操作：鍵盤/搖桿/滑鼠
音效：PC喇叭/聲霸卡/ADLIB/DISNEY

狗年"夠"運

緊急通告

受文者：全國魔影哈雷中文版玩家

主　旨：來自法國 INFOGRAMES 的新年禮物

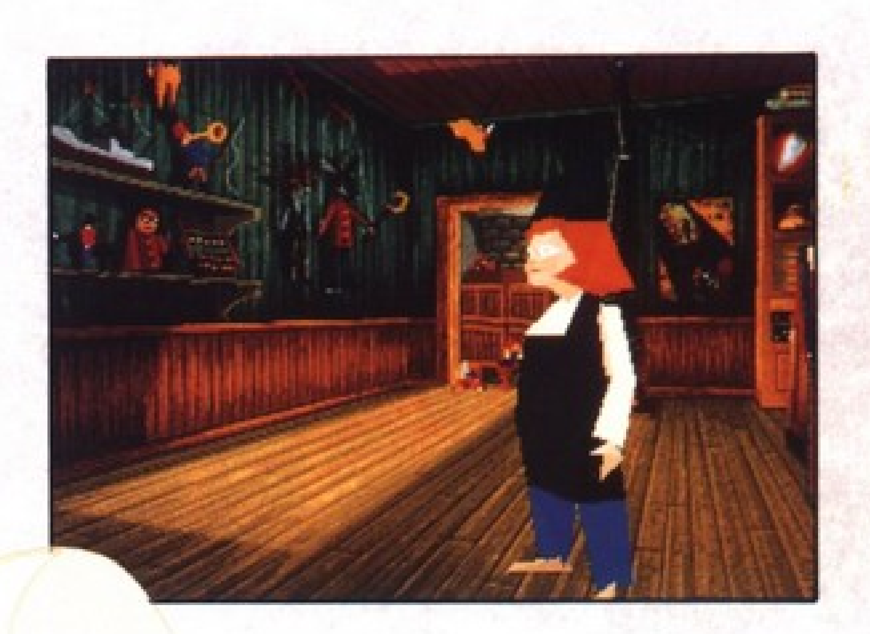
說　明：魔影哈雷中文版原授權公司法國 INFOGRAMES，為答謝全國魔影哈雷中文版玩家對其產品的愛用，特透過其港台代理商電腦休閒世界，在農曆年間贈送各位玩家一套市面上買不到的小品遊戲" Jack in the Dark "，此小品遊戲利用"鬼屋魔影"發展工具撰寫，深受各界讚賞，值得您珍藏。

凡魔影哈雷中文版玩家剪下魔影哈雷中文版手册第 32 頁之購買印花（如圖）乙張及工本費郵票三十元寄至：

高雄郵政 32-30 號信箱 魔影哈雷中文版製作小組收

即可獲得" Jack in the Dark "小品遊戲乙份，截止日期為三月十日。












新新人類的養魚觀・改變風水的新寵兒・
片裝：1.2M 5.25"磁片
記憶體：4MB
顯示：VGA(至少512K記憶體)
適用：386/486機型
操作：滑鼠
音效：PC喇叭・魔奇音效卡・聲霸卡・MT-32音效卡
支援80387數學運算器(強烈推薦)
智冠科技有限公司
MAXIS
ANIMATEK



我們實在想不出有任何方式可以在本雜誌廣告上以實際尺寸告訴你限量發售具有原作者簽名字樣的

模擬城市2000 超大包裝盒到底有多大？

因此我們只好勞動您於二月二日至二月九日，農曆年前走一趟鄰近的電腦公司或全省有販售電腦遊戲的各大書局、唱片行及電腦量販店，若您向隅，我們在這裡先向您致上萬分的歉意！
請即刻以電話向您的經銷商訂購限量發行的原作者簽名紀念版！
欲了解本產品，請閱讀電腦遊戲世界中文版雜誌８２年十二月及８３年二月號，或直接走一趟您的電腦經銷商！

IBM 386 & ABOVE AND 100% COMPATIBLES
REQUIRES MS-DOS 3.3 or above; 4 MB RAM; hard disk; mouse; extended VGA mode 640 x 480 (256 colors).
SUPPORTS Ad Lib, Ad Lib Gold, Roland MT-32, Roland MPU 401, Pro Audio Spectrum, Sound Blaster and 100% compatibles.
3.5" HD disks included; 5.25" disks available upon request (details inside).


SIM CITY 2000™
MAXIS
先享受
英文版
的樂趣！
版本免費升級辦法實施中
MAXIS
© 1993, 1994 Sim-Business and Maxis. All rights reserved worldwide.
Manufactured and Distributed in Hong Kong and Taiwan under license by Asia Recording Co., Ltd. and Soft-World International Corp.
IBM is registered trademark of International Business Machines, Inc.
本產品係經美國Sim-Business/Maxis公司正式授權在中華民國及香港地區製作發行，享有著作權，請勿任意拷貝，以免觸犯法律。
電腦休閒世界
GAME-WORLD


完全中文版
戰略遊戲新暴力美學的發言人
產品內附價值新台幣460元之折價券
及戰神俱樂部會員申請書
創造型的盾牌包裝盒，
限量發售！



1991 年，戰神揚棄一般傳統戰略遊戲的六角格蜂巢表現方式，改以生動活潑的戰場地圖方式表現，並加入角色扮演遊戲的特點，遂而創造出一個傳奇性的戰略遊戲全新概念，使其一推出上市後便雄霸歐美戰略遊戲榜首及美國電腦遊戲世界雜誌排行榜長達一年多，並成為其他戰略遊戲廠商相繼模仿的對象。



1993 年，戰神 II 以更多的征戰、更龐大的軍隊製造、更強悍的對手、更豐富多變的遊戲選項：戰事忠告、 隱藏地圖／亂數回合順序、觀看敵人／敵方城鎮、冒險任務、外交模式等巧能，並在極致的圖形表現及數位化語音效果之下精采呈現給玩家，甫推出之後，即馬上獐連美國電腦遊戲世界雜誌戰略遊戲排行榜冠軍，再度成為戰略遊戲玩家的最愛。



1994 年，新的一年開始，電腦休閒世界隆重的為戰略遊戲玩家迷呈現完全中文版的戰神 II，在專業的中文配音、高水準的中文創翻技巧、細緻的螢幕畫面重繪、完全中文注音輸入、中文戰略教學模式及精心編排的中文手冊下，不論是戰略遊戲的新手或老將，您都可以肯定在未來一年中完全沈醉在中文版的戰神世界裡，成為戰略遊戲新暴力美學的發言人及成為戰神俱樂部榮譽會員為榮。



Etheria 這個新世界，正處於待開發狀態，在這片廣闊的土地上，居住的多半是甘於平淡的老百姓；但在部份人的心中，仍然燃燒著稱雄的美夢……任何擁有冒險進取精神的戰神，都能從這裡開始建立他們的王國……

遊戲特點：

更爲完整的中文版中文輸入
提供新手入門的中文戰略教學
專業的中文語音及中文創翻
隨機戰鬥事件神祕的隱藏地圖
刺激驚險的遠征供８個對手競爭背景音樂３０餘首
多達８０座城鎮、無數個廢墟及神殿
全新的、異國風格的軍種
以及你無法預料的超強電腦對手。



獨家代理發行

適　用	：IBM PC 386或以上機種
系　統	：DOS 5.0或以上版本，需硬碟及至少6.5MB以上硬碟空間
記憶體	：1MB傳統記憶體空間 + 2MB EMS
顯　示	：VGA
操　作	：滑鼠
音　效	：音效卡、聲霸卡、MT-32
片　裝	：5.25" 1.2M
類　型	：英翻中戰略
價　錢	：NT$540

不吐不快




 X戰機

LUCAS鉅作 X-WING 風靡射擊模擬遊戲界已有好一陣子，至今仍名列排行榜前十名，它使得許多人得以重溫舊夢，讓我們能重新扮演天行者路克加入 STAR WARS 。

X-WING以電影星際大戰的主題曲配合擬眞之片頭動畫再加上立體的語音效果就足以嚇死人。其內容更加不得了，玩者可自由選擇參加項目，實際和你的主要對手--TIE星際戰機作殊死戰，全程並有音樂及R-2 機器人以語音報告戰況。戰機和戰艦的性能也不在話下，各種效果處理逼眞（如爆炸場面），遊戲裡玩者將以 X-WING 、 Y-WING 、 A-WING 來展現出此遊戲驚人之處，在比較各種戰機之後，我發現A-WING 性能最好，速度快，加上兩筒雷射砲及12發震爆飛彈，火力十足，只要有敵機出現在你的眼前，嘻嘻…它的死期就到了!! 有時候二十幾分鐘的任務我只用不到一半的時間就完成，這時我就和反抗軍玩玩，雖然我也是反抗軍的一員……沒辦法，閒來無事嘛！

雖是LUCAS之傑作，但仍有一些缺點有待改進，例如有些部份的任務難度太高了些，我曾玩過一個任務，幹掉39架敵機仍差兩架，前功盡棄!! 試問天行者有這樣子的能耐嗎？另外在和敵艦做接觸戰時，由於帝國星際戰艦和其戰機顏色相近，只要它們靠得非常近就很難辨識出敵機（雖然受鎖定之敵機顏色會偏紅）。而 DIS 和 KM 到底是何關係?? 手册亦未註明。 X-WING 系列以較少之記憶體及硬碟空間能作出如此出色的遊戲，應爲現在國內遊戲設計者之典範。好了，現在要準備駕御 B-WING 或 TIE 戰機和帝國軍展開激烈的追逐戰了！

邱有成

失落的封印

這是個以中世紀爲故事背景的 Game ，整個故事主題在解開主角身世及尋找火、冰、風、土、雷等五顆失落的封印。

當我開始扮演主角 - 亞特南斯及尋找五顆失落的封印時，我會將自己投身其中，宛如進入了遊戲而扮演一位熱心助人、對付惡魔、勇敢果斷的勇士，這是我玩RPG遊戲最瘋狂的地方。

在這個遊戲裡，全螢幕的畫面顯示是它的優點，不會再有視界狹窄的感覺；有生動活潑的角色動畫，使得整個劇情表現得更淋漓盡致，爲國人自製RPG遊戲中少數的佳作之一。

另外，戰鬥時的震撼音效及城鎮內柔順祥和的音樂也是這遊戲的特點；且當你在打敗惡魔的一瞬間，眼睜睜的看它又再度復活，只得重新應付，但魔法值即將用盡，更突顯了這遊戲的刺激有趣，但是終究邪不勝正，你還是會獲得最後勝利的。遊戲中雖有時有突發狀況，但整體而言難度還算中等，而內容又生動有趣，很適合初次嚐試RPG的人玩，以便進入 RPG-- 角色扮演的快樂境界。

近年來國人自製的RPG在市場上獲得熱列的迴響，可眞正突顯國人研製開發休閒軟體的功力，國人眞正有需要建立支持創造者、不抄襲、不拷貝的觀念，以樹立起後代良好的風範，洗刷台灣這個「貪婪之島」、「仿冒王國」的惡名。

Mr.Big

鐵路A計劃

鐵路A計劃可說是一個商業氣息很濃厚的遊戲，嗜錢如命的我當然是一出片就馬上毫不考慮的跑到電腦公司去「A」了一套，回家立刻載入硬碟，在螢幕前殺得是天昏地暗、日月無光、齒斷血流（別懷疑，這是眞的，因爲電腦外殼太硬了。）?!

經過了數百回合的大戰之後，終於看到自己蓋的大樓日漸「茁壯」，十字路口旁的地皮也水漲船高，股票更是低買高賣，賺取差價， everthing 都呈現了一片欣欣向榮的景象。正當我樂不可支，在電腦前手舞足蹈的時候，財務經理突然出現在我面前，擺著一張如喪考妣的臉向我說：「我們目前的處境很危急。」開玩笑！憑我這智勇雙全、文武全才的金頭腦，怎麼可能會淪落到街頭要飯呢？不過說歸說，還是趕

不吐不快

緊調出財務報表來瞇一下，不看還好，一看之下，天啊！原來我只顧著投資、建設，把money都給用光了；眼看著我的金錢帝國變成一格格的俄羅斯方塊，心中的滋味眞是有口難言啊！

總而言之，這是一個非常不錯的遊戲，不過玉樹臨風的我還是發現了一個很大的缺點——破產時不能坐AR Ⅲ逃走！

●郭呈威

巫術六代

當我拿到這遊戲之後，便被它的畫面所嚇到，心想這個遊戲怎麼畫得這樣的「漂亮」，暫且抱著玩遊戲的心理，慢慢的在這未知的國度裡，踏上了旅程。

巫術六代的故事背景、大意是描述一位邪惡且充滿野心的國王，爲了擴張領土不惜和邪惡的大法師締結同盟，在一次的戰爭中得知創世紀神筆的存在，凡是用這支筆所寫下的字句，均會成爲事實。當他們得到了神筆，紛紛寫下自己的願望後，便有一種過河拆橋的心理，而展開了一場具毀滅性的戰爭，但因你的到來，一切都將因你而改變。

玩RPG的同伴們應不會錯過「創造人物」這個單元，因爲RPG的樂趣來自於人物的創造及成長，因此要創造出一隊能力平均且強壯的隊伍玩起來才過癮，但這並不是一件容易的事，當然在依你的個性來創造出適合自己的隊伍後，便可進入巫術六代的世界展開冒險了。

當筆者我玩完了巫術六代之後，眞想收回前面圖形上的「稱讚」，雖然它的畫面並不太精細，但它整個劇情架構和內涵卻深深吸引住我。當您在旅途中遇到重要的人物時，他們都會向您述說一段他的故事，在談話中，你將會看到最華麗的詞句在你的眼裡表現，如此大膽的劇情架構和優美的詞句使我知道「內涵重於一切」的原則。

但由於巫術系列的遊戲佈景總給人一種冷漠、淒涼的感覺，在你還沒走過的地方，四處總瀰漫著一股危險的氣氛，像一位外表不苟言笑，難以親近的人一樣，你只有接近他，才能體會出他的妙處所在。

由於巫術的劇情架構非常大，建議有意玩巫術六代的伙伴們，準備好小册子來做筆記和方格紙隨時畫地圖才可知道自己的位置以免迷路。OK!!伙伴們開始你的巫術六代之旅吧！

●洪明裕

美少女夢工廠

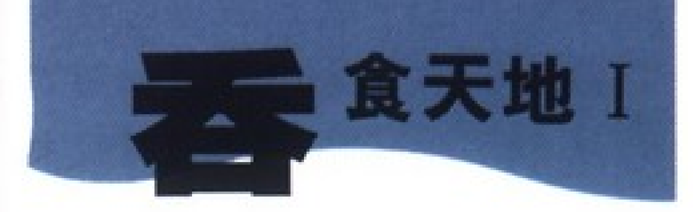
一提起這個遊戲，心中頓時湧起無限的辛酸與歡笑，讓人感觸良深以及一些對不起父母的感覺（太皮了）。

教育子女是美少女夢工廠的最大特色，你必須細心培育一位天眞的小女孩，使其慢慢成長茁壯，變成一位亭亭玉立的美少女（或者相反），這段艱辛的過程眞的能讓人體驗出父母教育子女的難處，當個現代奶爸的確是件不容易的事。

美少女夢工廠中每年十月都會舉行豐年祭，讓諸位的女兒能上場秀一秀，望子成龍，望女成鳳的例子，在遊戲中都隱約可見，如果讓眞正的父母親自上機玩一次，說不定會因相同的心境而感動得流下晶瑩剔透的愛的淚珠呢！

即將爲人父母的朋友們，不妨嘗試一下這套新穎的遊戲，體會教育子女是件吃力不討好的工作，要愼重進行，以免子女將來走錯了路，屆時想後悔可能也不及了（放輕鬆）。

●周悠聖



吞食天地Ⅰ

自從看到了四十九期軟體世界雜誌之中的不吐不快－吞食天地之後，我便嘗試了一下痴迷級的“磨練”，哈！果然和T．T． BOY先生所述相同，眞被慘遭蹂躪。好不容易打到了呂布所守的第一個山寨便光榮敗陣了，那呂布不斷的致命一擊攻擊我的軍師，而那李儒也一直使用業火之計，其他的小兵也火上加油，終於戰…敗了！

正要打建業下面的山寨，只聽那周瑜說：「勝利的女神正在向他招手呢！」我看啊！是死神在向他揮手呢！沒想到一開始～周瑜使用暗殺之計成功！魯肅使用天雷之計！我還沒打他，他卻把我打的抱頭鼠竄！

最後，希望各位要有過人的“耐力”，方能統一天下！

●米奇老鼠



本文作者：GUDERIAN



在超任上玩了好久的三國志Ⅲ終於以中文的面目在PC上和國人見面了，其實PC版的三國志Ⅲ和超任版並沒有多大的差別，因爲原本在超任上的版本就已用了許多的漢字指令，然而配合著中文手册到底讓人感到較爲親切！雖然是三國志系列的作品，然而卻有它特有的戰鬥模式及治理方法，例如將人才分爲文職及軍職倒是不錯的作法。不過新的戰鬥模式比較令人有不容易發揮的感覺，



因爲智慧的高低似乎對戰術效果的影響並不大，而武力的強弱似乎在戰鬥中也佔不了多少便宜。比較值得一提的是以城池及重要戰場爲主體而輔以州郡地圖來表明勢力範圍這是較符合三國時期情況的作法，且又不會因城池太小而使地圖看起來弄不清楚敵我。唯一的遺憾大概是售價太「高貴」了吧！

壹 架構

和三國演義的文、武職不同的是純粹的文官是無法帶兵的，除非他能升等成爲軍師，而武官只能領兵作戰無法管理政務，除非他升爲將軍。但升等有它的條件限制，並且隨著升等你必須付給他的薪水也會提升，因此也不是隨便能將你的部下全變成軍師或將軍的。如此一來爲了治理領土你需要文官及軍師，而要攻城掠地或求自保你就需要武官或將軍來保家衛國，這在資金調度及人才調配上都要很小心才行。重要的一點是忠誠度的提升定得較困難，以往100金可以上升個五、六十點，現在只有十點上下，既耗錢又耗時間，因此不是重要角色不要帶太多人在身邊，免得把你的國庫吃光光。

貳 創造人物

三國志Ⅲ中文版最令人感到親切的不只是中文化，而且你可以自由創造君主及武將。雖然在三國演義中玩家可以用新君主來進行遊戲，但那僅限名字、能力值、及少數的人頭照。而現在玩家不僅可創造屬於自己的名字、出生年月日，還可修改能力值以及選擇臉部照片，特別是一般武將的能力值是採亂數變化，玩家可以一直試到滿意爲止。而姓名的輸





●出版公司：第三波　●類 別：RPG

入因爲是採用筆畫編排，因此找起來比較耗時耗力（幾個名字輸完，筆者已弄得兩眼昏花，可能是年紀大的關係吧！），眞希望能改成簡單的注音輸入法來造福玩家。因爲有些字筆劃不好算，而要在同筆劃的一大堆字中撿出你所要的也是很花眼力的（阿彌陀佛，近視度數又加深了，罪過！罪過），於是筆者在創造了老婆、兒子的名字之後發現太累，乾脆就用劉一、劉二……一直下去，結果很快就建立了一支十人的劉家軍，只是似乎玩起來常弄不清楚誰是誰。



參　寶物

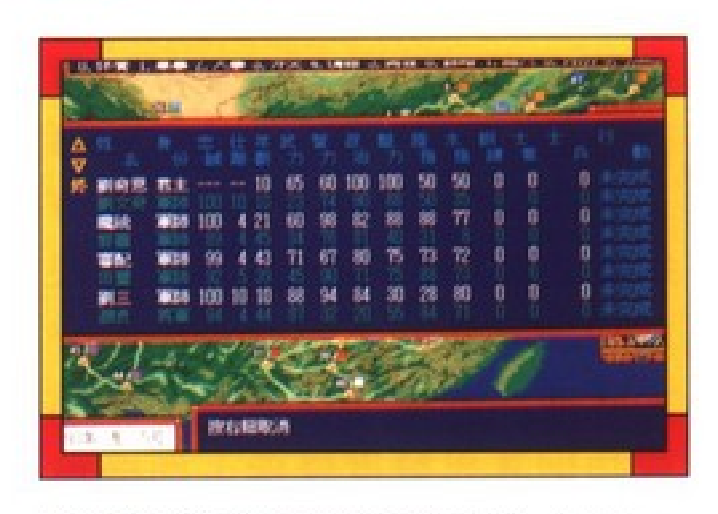
以往寶物有美女、馬匹、書、玉璽、寶劍等等，三代的寶物更具體化而且更不容易取得。像書籍類現在有分孫子兵法書、孟德新書、遁甲天書三卷、太平要術書等可使智力、政



治力增加。而劍則有倚天之劍（好像金庸小說一樣）、七星之劍、青龍偃月刀等可用來增加武力。馬則有呂布的赤兔馬（後來歸關羽所有）、劉備的的盧、曹操的爪黃飛電等可增加對戰時的機動力。另有青囊書可治療武將、玉璽可使政治力、魅力提升，可是寶物十分難尋，有些是一開始某些人所擁有，除非你打敗他將他斬首，或是收爲部下，否則你是拿不到的。像筆者征戰多年，在殺死袁紹時才得到了青龍偃月刀。而有些則必須不斷地搜尋可在特定的地點找到，像據說玉璽在洛陽，反正寶物的量減少了很多，而且更難獲得，而因此新增了「没收」的指令可將寶貴的東西自部下身上搶來（當然他一定會不高興而使忠誠度降低）。也因此除非你發展到十幾二十個城池，最好還是不要錄用能力太差的武將，因爲他們幾乎没有什麼大助益，而每年張口要吃飯、伸手要花錢，國庫不被他們搞空才怪呢！

肆　情報

以往只要想看敵方資料，只要犧牲一個郡的時間便可觀看，可是三代必須要先派間諜去潛伏才行。而且隨著間諜潛伏的時間長短，以及間諜本身的能力不同而獲得情報的快慢多寡也不同。這是十分眞實的設定，否則要間諜何用，資訊是有價的，敵人也不可能告訴你他的那個將領忠誠度低叫你趕快錄用他吧！一切都要靠自己了。如果你派的人能力夠，那你可快速得知敵人的資料，比較笨的間諜只有增加潛伏期來得到較完整的資料。另外有時會有些人跑來告訴你一些情報，像是某某人擁有什麼寶物，或者像張松獻西川地圖一樣有人告訴你某些城池的資料，免得你要派間諜去取得，而有些



是警告你某些武將快不久人世，那你最好預作準備了。雖然這樣的設定比較麻煩，可是比較符合眞實的情況，這樣玩家也必須有一群固定的間諜，否則在不明敵人情況下要想統一天下是很不可能的。

伍　謀略



用計分爲五種，第一是埋伏之計，可將己方忠誠度100之武將派去敵方當在野武將，則在戰爭時發起叛變，這可是很陰狠的計策。第二是敵中臥底，與敵人之武將串通，促其在戰爭時反叛，需視軍師之智力、敵將之忠誠度及性格，以及使者的魅力等決定施計成功與否，可是必須先取得該城市的情報，且必須爲鄰接城市，如果成功則他會因忠誠度下降而在戰時反叛。第三是僞書疑心，這招長久以來就有，不過效力不大，除非敵人的忠誠度本就不高，而且也和敵中臥底一樣必須是鄰接城市，並已取得城市情報才可行。第四是二虎競食，陰謀使兩國交戰，而我們則坐收漁翁之利，你必須派兩位使者到兩個地方去挑撥分化，要成

功必須軍師及使者的智力比對方君王及軍師的智力高才行。第五則是驅虎吞狼，和敵人城市武將串通，促使他發起叛變，要成功便要看使者的魅力，對方太守的忠誠度、性格等，如果成功則其忠誠度降低，伺機叛變而獨立稱王。這也須取得城市情報，並且是鄰接城市才能施行，如果叛變失敗，或許該武將會來投靠玩者（希望不要像孟達反叛那樣被司馬懿擺平了）。三國時代最吸引人的不只是武將，謀略也很重要，如何以寡擊衆，統一天下，一定要努力用計配合才行。

陸　外交



在亂世之中如何抗拒衆多敵人而逐漸壯大自己呢？那一定要做好外交工作才行，當武力不足時外交可讓玩家達成許多目的，正是所謂的兵不血刃。連盟是在國力不強而又強敵環繞下必須之手段，（特別是在董卓身旁的玩家）。共同作戰可邀人共擊城池，當然你必須付他酬勞才行，這是藉別人之手來擴張自己的勢力的好方法。停戰是守備者專用，在長期戰中無望獲勝時採用。交換可和其他君主交換兵糧或武器，有時也很管用的。援助是值得推薦使用的。但只能向連盟國家



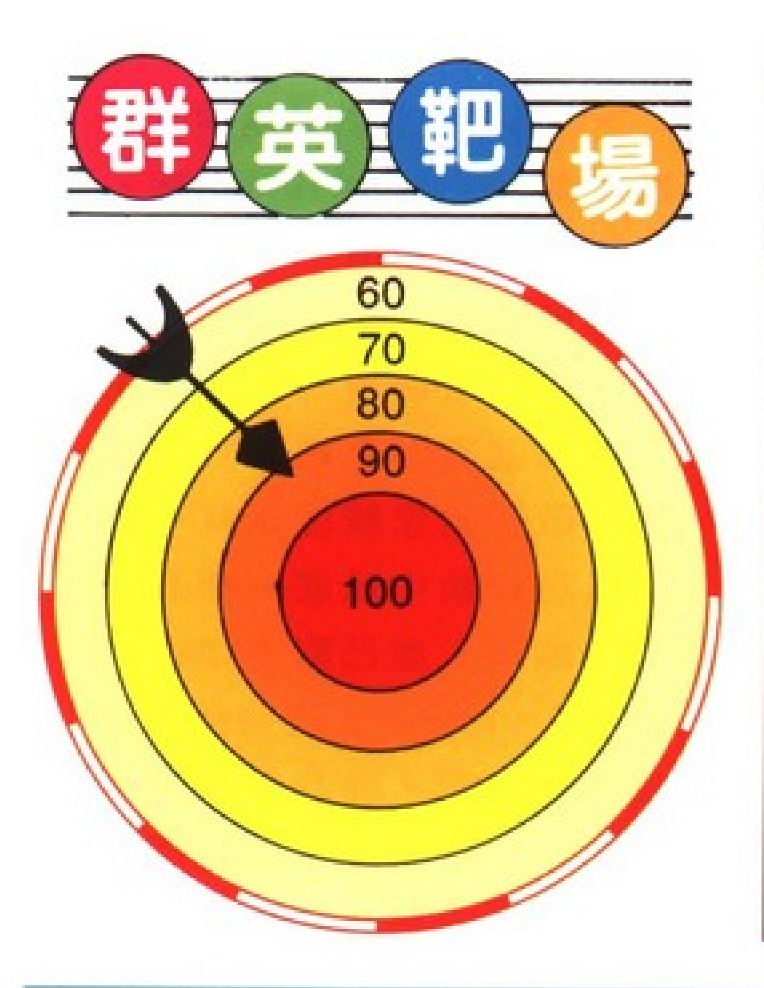
要求，特別是向武力強大的同盟國要求士兵，筆者就向董卓及曹操要求到手近四萬訓練精良的士兵，省時又省錢糧，何樂而不爲？勸降只有在敵我強弱差距大時才可行，而解除同盟會引起忠誠度及士氣下降要小心使用，寧可使別人先翻臉比較妥當。

柒　結論

隨著三國志系列的不斷演進，可見其設計技術愈趨眞實，而難度也提升了。自然一些戰略戰術特性仍然存在，像攻擊兵多糧少的敵人可耗盡其糧而不需接戰，筆者打袁紹使用此計。戰鬥畫面和楚漢之爭 II 的格局類似，不過打起來很耗時，



玩難度較高的高級組時敵人都很好戰，一直徵兵作戰的結果是民窮財盡，許多大城市人口從十幾萬減到幾萬，實在很可悲，眞實的反映了當時三國的連年征戰，百姓不得休息的實況。這和以往隨便治理便能得到幾萬兩金、幾萬噸米是不同的，要在自保建軍以及治理國土的花費上取得平衡點就要靠外交及謀略了。可預期的是三國志 Ⅲ 中文版又將形成一股三國熱，不過對玩家而言，統一天下可能不是像以往那麼容易了。



群英會審　VER 2.0



Apache

文武官員各有其專用的指令，且可運用的外交政策相當多，可說是此遊戲的特色所在，戰鬥畫面看起來也更賞心悅目了。

Darkness

這次的三國會戰，不再是武力可以解決的世界，必須善加利用人才和謀略才能一統天下。另外，兩軍交戰不再是 2D ，而是斜角 3D 的哦！

何布

相當精采的策略遊戲！三代的攻城戰鬥系統是個成功的突破，外交系統則淪爲「借糧」外交，使人無心勤於內政，是個小小的漏洞。

機甲之夢



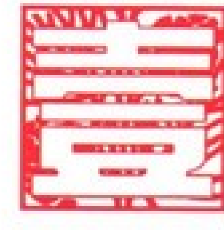
本文作者：劉少奇

從一聽到有關機甲之夢的發售消息以來，心中就一直有股衝動想試試看像筆者這種「動作白痴」，究竟是否有辦法通過動作遊戲的考驗？經過兩天的奮戰，終於在敲壞鍵盤之前結束了甘達（似乎不如想像中的強悍嘛！）。也不曉得是筆者的運動細胞有所增加呢？還是機甲之夢的難度太善待玩家。不過不可諱言的，機甲之夢的圖片的確很吸引人



細膩的高解析度畫面。

，搭配的語音表現也不差，遺憾的是過關圖片似乎有灌水之嫌，這點在稍後再談。基本上這個遊戲能輕易地滿足相當多玩家的成就感，但是似乎不能算是耐玩的遊戲，因爲太容易過關了。



劇情

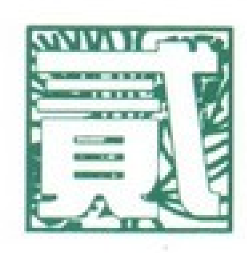
機甲之夢基本上是個動作遊戲，架構在一個名爲微波島的地方，所盛行的「終極挑戰」格鬥遊戲上。玩家必須選購適合自己的戰鬥裝甲，加上一些補助道具之後付錢去挑戰所謂的「機甲戰士」。打贏之後玩家可獲得一定金額的錢（視你所擊敗的對手強弱以及花費的時間而定），可以購置更好的裝甲及輔助道具。打輸的話



購買各式裝備，提高格鬥勝算。

還有10元的慰問金，平手的話（在時間終了前沒有人被打垮的話）就可得到慰問金50元。不過如果你破產了也無所謂，因爲酒店中有放高利貸的傢伙，不過如果你一直輸的話，還不了借貸下場可能不太好看。

比賽共有四關，分爲「蚊子出擊」、「新手的毀滅」、「老兵之死」及「格鬥王之拳」，每關有7位美少女把關，由於她們每人都有兩副裝甲，因此你必須打敗她們兩次才算贏。而如果玩家在每個關卡擊敗了這7位美少女之後就會有一位終極挑戰的歷屆冠軍來和玩家對抗，他（她）有三副裝甲，打敗他（她）之後才能到下一關繼續比賽。而最後的一場比賽則是由甘達這位大老闆把關，他有六副裝甲，打敗他之後微波島就會因發生地震而毀滅，而你 -- 新的勝利者便能留名在遊戲之中供後人瞻仰。



裝甲

裝甲是機甲之夢中最重要的一部份，遊戲共提供了7種不同的裝甲，雖然打鬥只提供了拳、腳、上、下、左、右等六個動作鍵，但不同的裝甲會產生不同的招式。手冊中對各種裝甲的開發製造及性能皆有介紹，當然裝甲的基本攻擊力、防禦力以及 HP 、售價皆有不同，但不見得貴的東西就比較好用。因爲裝甲的性能會因你的戰績而提昇，像手冊中提到的太陽（ Sun C ）基本攻擊力11、防禦力10、 HP 180 ，可是筆者練到最後 HP 250 、攻擊力32、防禦力60，這就成爲無堅不摧，刀槍不入的強悍裝甲，而不像手册說的是「許多年輕戰士非常厭惡使用的裝甲」。這就是有 LV 設計的緣故，因爲你在打鬥中不論是攻擊或防禦成功都可以得到所屬的 LV 點數，當 LV 值達到整數值時相對應的攻擊力、防禦力、控制力、 HP 皆會隨之提升。因此如果玩家是像筆者一樣的「動作白痴」的話，就可以先從練防禦力開始，等防禦力達到一個定值之後自然就像用「魔鬼終結者」和普通人打鬥一樣不用怕會輸了。

雖然有7種裝甲，可是大致可分爲四類，衝撞型的包含洛格（ Rouge ）、天行犬（ Sky Hound ）及情婦（ MISTRESS ）三種，拳打腳踢加上快速衝撞是他們常用的策略。全能型的包含咪咪（Mimi）及太陽

(Sun C)兩種，除了一般攻擊外，發氣功、摔擲及飛踢是非常可怕的對手。彈跳型的是安娜(Anna)外表笨重但旋轉攻擊時頗具威力，不過如果對手用蹲踢便可輕易解決安娜









功能迥異的各種戰鬥裝甲。

。武士型的就是銀龍(SILVER DRAGON)，雖然售價高昂可是不易控制，等級提升後是強勁對手，不過剛開始由於HP極低很不好使用，尤其當敵人使用跳踢便很容易打敗銀龍。遊戲中強調可針對不同的敵人裝甲來選擇對應裝甲對付，然而一來那需要買許多付裝甲，而且必須在戰前先弄清楚敵人是穿什麼裝甲，如此一來每付裝甲提昇等級就不如使用一副裝甲提升來得快，因此建議玩家只要選好一副裝甲就可從頭打到底不用換裝甲。在此特別推存全能型的裝甲，那能使你針對不同的敵人展開最有效的攻擊方法。



一決雌雄！



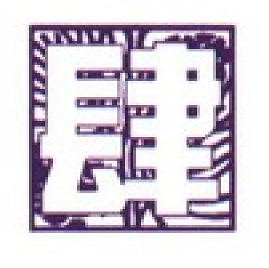
控制

剛開始玩的人可能對機甲之夢最大的感覺是控制上秘技不容易施展，這是很正常的，因爲剛開始你的裝甲能力較差，但隨著攻擊LV的提升，當你的控制能力提昇之後，你會發現秘技的施展會比較順手。因此在剛開始的時候不要太期待秘技施展，確實的戰鬥必須看對手的類型以及距離的遠近來小心戰鬥。所有裝甲之中屬全能型的咪咪及太陽最可怕，因爲她們不論在特殊攻擊、跳



吃我一記月光波！

躍、近身戰鬥、摔擲皆有極佳的表現。最差的大概是安娜，雖然其旋轉攻擊威力大，但極易爲跳躍及蹲踢所化解。而銀龍雖然飛劈、側砍效果不錯，但如果敵人由上方攻擊配合快速移動攻擊便很難招架，衝撞型的裝甲表現不如全能型，主要在於招式太少極易爲敵人反制。快速反應加上不斷的敲擊鍵盤並非致勝的不二法門，因爲任何招式必須考量敵我的狀況，適時的出招是比漫無目標一味亂敲效果好(尤其是可延長玩家鍵盤的壽命！)，如果玩家實在不是很能打鬥而又和筆者一樣很想看一些養眼的過關圖片，那麼練功大概是唯一的方法了。



酒店



到此碰碰運氣，效果不錯哦！

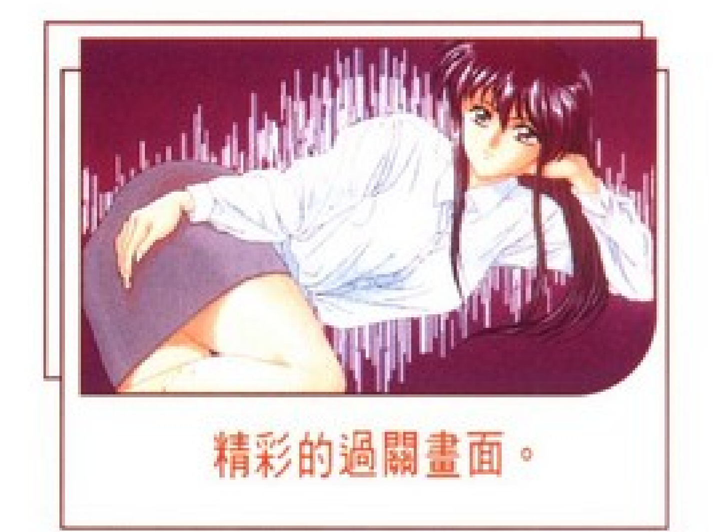
酒店是玩家關始遊戲的地方，但是這其中不光是手册上所介紹的地方而已，幾乎多嘈

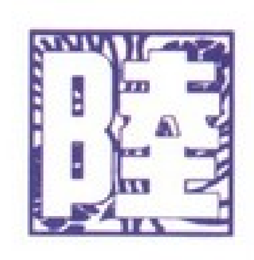
試就會有新的不同的感受。煙灰缸、小木桶、收音機、鏡子，甚至地板都能和你交談，他們有的能給你金錢，有的會給你特殊道具，甚至是裝甲，如果你錢花光了，不如到這些東西上去碰運氣，這要比去找放高利貸的划算得多了。即使是裝甲店也要小心，也有打五折的時間，所以不要隨便買，以免後悔莫及。而哥戴及默德不僅提供你雙人對打的機會，也可以在此賺錢（不過每次才 50 元，實在是不夠工錢）。至於老人的店最重要的就是電池，其他的東西反倒不是很重要（如果你等級夠的話根本不用什麼護盾或增幅器）。



伍 過關畫面

有四關比賽，因此可預期的應有四種過關圖片可以欣賞，可是等過了第三關竟然和第二關的圖片一樣，玩到最後原來只有兩種圖片，心中那份失望眞是……。不過據另一位特約作家何布說似乎激波軟體會把比較不合國情的圖片去掉，可是筆者打電話到激波軟體，得到的答覆是遊戲原本的設計便是如此，那果眞如此眞是有點欺騙玩家之嫌。老實說機甲之夢事實上就是「動作遊戲」與「養眼畫面」組合，動作方面倒是有它的水準，可惜在配合過關畫面的圖片處理上似乎有些說不過去，即使如何布所說可能後面兩關的圖片比較不合國情，那也該找些替代品吧！要不然筆者何苦猛敲鍵盤打到第三關以後呢？發行公司應該對玩家的辛苦有些交待吧！至於升級版雖說限定十八歲以上才能購買，可是就容易讓人懷疑，那是否就是失落的後兩關的圖片呢？或者是所謂的資料片，這「資料」二字可就很有玄機了。其實如果嚴格的說，這個略帶「色彩」的產品可能本來就應限定18歲以上才能玩吧！其實那見仁見智，有些事情的確也不用搞得太複雜，市面上早已有太多東西超越了18歲年齡層界限的產品在流通，以機甲之夢的圖來說還差得遠了。


精彩的過關畫面。



陸 結論

圖形流暢再加上精心設計的音效，構成這個不錯的動作遊戲，老實說AI也不錯，如果不好好練功也不是那麼容易過關。特別是搭配的語音效果不錯，不論是戰鬥中、酒店中的交談，或是過關圖片中引人遐思的鶯聲燕語，都可顯現製作者的用心。其中的文辭既幽默又好玩，的確是有花心思在製作，只是令筆者覺得可惜的是過關畫面少了兩關。不僅讓人在過關後有些失望，也剝奪了玩家欣賞美工人員精心繪製圖片的權利，特別是在看了前兩關圖片能以16色表達得那麼傳神之後，眞是令人有悵然若失之感，希望龍騎士Ⅲ不要再有類似情形再發生。

群英會審 VER 2.0

Apache



遊戲是以一些養眼鏡頭作爲噱頭，至於格鬥方面則表現平平。PC 版本增加了全程語音、購買裝備畫面等…，但也佔用了不少的硬碟空間。

Darkness



或許是大型電玩的格鬥遊戲看多了，總無法帶來新的震憾，但是其中裝甲具有等級這一個項目是個蠻新的構想，就算是起初最弱的裝甲，只要等級一提升也是「究極戰士」。

何布



除了美女圖外，遊戲的格鬥畫面略嫌粗糙，「內容物」也不夠豐富，不過能在 PC 上能夠玩到 98 的遊戲，也是個相當難得的經驗。





本文作者：STAR KNIGHT



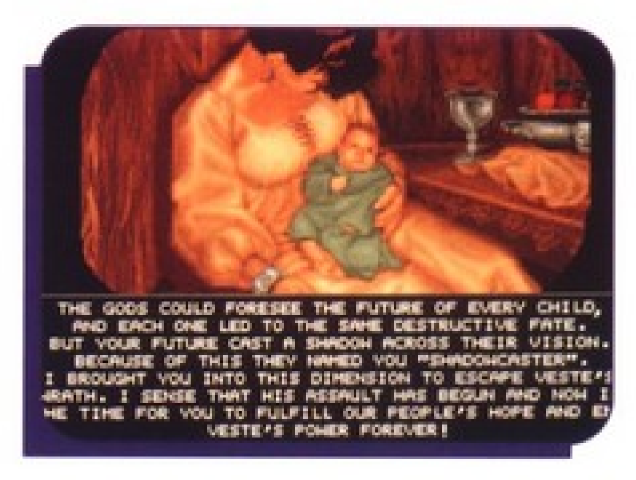


當筆者第一次在雜誌上看到救世聖主（SHADOW CASTER）的介紹時，就不禁產生極大的興趣。不僅介面類似地下創世紀－冥河深淵（ULTIMA UNDERWORLD）系列，更令人注目的，便是它的主角設定，是一個變形族，他可以變成各種生物，對於一般遊戲而言，算是相當別出心裁的點子。而它的製作群，更是令人注目：除了於以『ULTIMA』、『WING COMMAND』系列而聲譽不墜的 ORIGIN 之外，還包括了製作 3D 德軍總部（WOLF 3D）而出名的 ID SOFTWARE，以及執 GAME 界牛耳的 ELECTRIC ART。另外還有較少為國內玩家熟悉的 RAVEN，其美工繪圖的功力也算是一流的。光是其中一家出的遊戲，都足以讓玩者注目，更何況是這幾家公司合作的產品呢？筆者好不容易從主編那裏拿到這份 GAME 之後，奮戰了數天，終於完成了遊戲。以下是筆者在遊戲中所得的一些體驗：

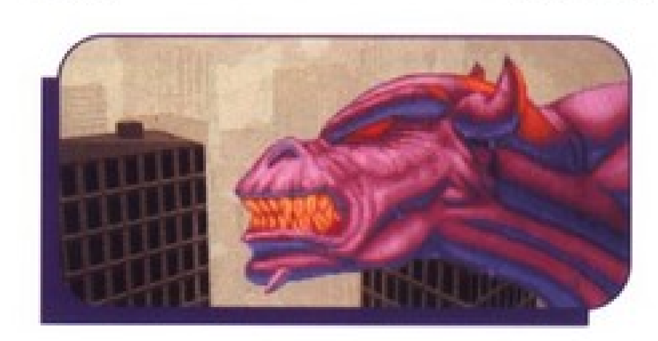
首先是載入介面。遊戲磁片為五片經過資料壓縮的 1.44 M 磁片，而解壓之後，佔硬碟空間可達 14MB（沒有硬碟？別忘了想要玩 ORIGIN 的遊戲，除了硬碟是必需的設備外，電腦至少要 386DX 以上，而且得有 2MB 以上的 RAM）。當你完成載入之後，還會讓你選擇數位音效及背景音樂所用的音效設備（至少得有聲霸卡或相容之同標準音效卡，否則就選擇無聲），當你選好設定並調整了位址後，它還會幫你測試一下，就這一點而言，算是相當人性化的設計。



遊戲開始後，首先會來一段開場動畫。大意是你的祖父告訴你眞正的身世。你及祖父都是從另一時空來的變形族（SHAPESHIFTER），而變形族在當時分為善良及邪惡兩派，這兩派則在一次慘烈的大戰中



，死傷殆盡。而你現在身為變形族的少數後裔之一，必須對抗邪惡的魔王 VESTE，這是你身為 SHADOW CASTER 的使命



。這時 VESTE 的魔掌已伸向了你，祖父在危急之中將你用法杖傳送逃走，並要你去尋找分散各處的石塔柱（OBELISK），以得到神所封印的變形之力，才能對抗 VESTE。就目前遊戲水準來說，這一段的畫面及

●出版公司：軟體世界　●類 別：RPG

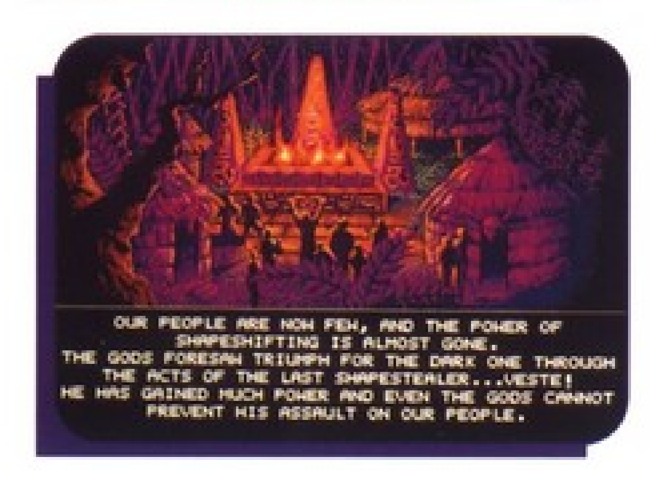


表現只能算是差強人意。不過就內容而言，至少達到了基本要求 -- 讓玩家瞭解故事的起源及目的。更何況這遊戲的精華並不在此，所以我們也不必太過在意。

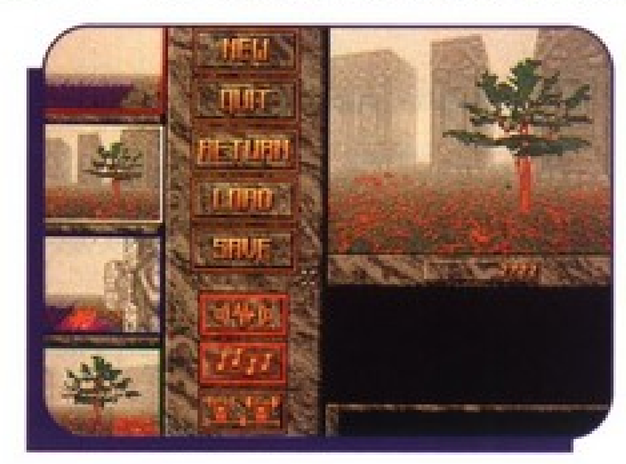
開始進入遊戲後，首先你可以看到的，是遊戲的機能介面，也就是可讓你載入及儲存進度、控制音樂音效開關，以及調整難度的地方。調整難度？沒錯，若你玩過 3D 海軍總部的話，應該也能瞭解，可以使敵人的強度爲之改變。這樣一來，就算你不擅於動作方面，也能夠輕易地進入狀況。左邊的四個視窗，則是你所儲存的進度之畫面，讓你能夠在選擇載入時，不至於混淆。這一點也算是蠻體貼的設計。



遊戲開始後，你將會被整個遊戲的氣勢所震懾住。不僅動作極爲流暢（再次提醒，使用 386DX 以上），而且畫面之華麗，比冥河深淵更勝一籌，



不僅地板、牆壁或其它物品，在畫面捲動時都展現出令人驚嘆的效果，就連山脈、天空等佈景，都顯示出極高明的繪製技巧，和先前的開場動畫簡直



是天淵之別。而且在遊戲中，當你飛行或潛水之際，隨著高度及遠近的變化，景象也會隨你的視界角度而爲之改變。尤其在濃霧瀰漫的死者之國中，景象由模糊至清晰的逐漸變化，眞的可用『誇張』來形容。身爲國內遊戲製作者的一員，不禁讚嘆本遊戲所呈現出的『驚人』水準，眞的是不知怎麼形容內心的激盪才恰當……。製作成員的陣容，果然是充份融合了冥河深淵及 3D 海軍總部兩者的優點 -- 華麗逼眞的 3D 景象及流暢的動作性。雖然在某些時候，畫面仍會有些混亂，而順暢性也會有點延遲，但是就目前的遊戲而言，這種水準已經是頂尖的了。



在遊戲中，你會找到分佈四處的石塔柱，而得到變形的能力，不僅能讓你變成另一種生物，也能夠擁有並使用牠們的能力。在這一方面，作者們又再次顯現了他們的功力：當主角由人形變化成其它生物時，其形態的變化過程，可說是處理得相當漂亮。雖然目前也有一些繪圖軟體也有『變形』的功能，但是要作到這種程度，只怕還需要美術繪圖者花費不少的心血去修整圖形。



整個遊戲過程中，你一共可變成六種形態的生物，如貓人、侏儒、眼魔、半魚人、龍人及石巨人等。每種生物都有牠獨特的能力，例如貓人有夜視能力（有點像紅外線夜視鏡）、侏儒能恢復體力、眼魔能施展各種強大的法術等等。而你就是要善用這六種生物的能力，去度過各種挑戰。比如說，在第一層的右上方區域有個火球陣，你就得利用狼人的特殊能力，才能發覺隱藏在地下的機關觸動區，而順利地避開。諸如種種，就得靠你自己的隨機應變能力，以及想像力了。



至於戰鬥方面，可說是本遊戲最精彩的部份了。就其形態來說，應該算比較接近冥河深淵的方式。主角除了用拳腳或使用武器、法杖來作戰外，也可以變形攻擊，而且變形之

後，還可以使用武器或特殊能力戰鬥。每種攻擊及武器都有它的攻擊範圍，你得抓準目前所使用武器的攻擊範圍，才能



發揮最大的戰力。在戰鬥的時候，敵人不只會死命攻擊，有時也會僞裝成一般無害的植物來讓你疏忽防範，而當苗頭不對時，也會設法往反方向逃走，若你窮追不捨，有時還會反撲呢！這些眞實化的性格，再加上細緻的圖形及動作，讓你面臨戰鬥之時，恍如置身其中，差點忘了自身的存在；當主角移動時，有時連自己的身體也會不自覺緊張地左右晃動，一輪激烈的纏鬥下來，令人汗水淋漓，倍覺得刺激過癮。

和極大部份的RPG一樣，當你擊倒敵人之後，都會得到一些經驗值，而且會根據你所變化的生物形態，而加強其能力。雖然在遊戲中大部份的敵



人都可以避開，但是若想提升能力的話，最好還是別放過任何一隻怪物。

在遊戲介面的設計上，大致說來還算不錯，不但可利用鍵盤來控制，也可以靠滑鼠來完全掌控。不過依筆者的經驗，使用鍵盤來控制方向，滑鼠用來指定選項及目標，可說是最好的控制方法。其實這因人而異，不過你要是覺得不知如何以最好的方式控制時，不妨試試這種方式，應該很容易便可以上手。還有遊戲畫面也如同 3D 瀉軍總部一般，可調整其大小，你可以視情形而加以變動。若是調整到最大時，幾乎佔了螢幕一半的畫面，看起來可是魄力十足，相當有眞實的壓迫感。

就難度來說，這個遊戲算是相當簡單的，只要你瞭解整個遊戲的進行方式後，不僅很容易上手，要完成遊戲目的也是相當容易的。除了少數需要一點想像力之外，大部份時間只要擊倒或躲避敵人，或是找到某些物品即可。或許有些玩家會覺得劇情內容可能稍嫌不足，不過對白天已經精疲力盡，不想再花太多腦力去玩遊戲的玩家而言，這樣或許還比較合乎他們的要求。

你可以發現救世聖主實際上可說是個以動作爲主的遊戲，雖然遊戲中也需要解謎、練功及收集訊息，但是這些成份在遊戲中，可說是相當簡單。看來作者想呈現的，並非是個像冥河深淵之類的 3D RPG，而是個較接近 3D 瀉軍總部，但也包含一些RPG要素的動作GAME。遊戲中只要你所看見的生物，幾乎都是敵人，讓玩家在不需分辨敵我的情形下，發洩積聚已久的暴力傾向（如果你玩過 3D 瀉軍總部，應該可以瞭解）。總而言之，這是個製作水準極高，而且也是個讓你能身歷其境的佳作，雖然其性質來說應該算是動作遊戲，但是絕對是個任何玩家都不可錯過的好遊戲。



群英會審 VER 2.0



Apache

由於此遊戲是由國外多家著名公司共同製作的，因此融合了各家公司的設計專長。遊戲畫面的處理技巧相當高明，難度亦不會太高，整體表現相當不錯。



Darkness

四大公司聯手出擊，果然不同凡響，流暢的動作、華麗的佈景、刺激的戰鬥、精緻的謎題以及各種獸化變幻，充份表現出四大公司的特色。



何布

華麗的遊戲畫面是這個遊戲的主要賣點，尤其使用 MORP 製作的變身動畫更是驚人，謎題簡易，一般玩家皆不難玩完。





本文作者：GUDERIAN

提起歷史上想要征服俄羅斯的，只有成吉思汗的部隊能夠成功，而拿破崙及希特勒則是以失敗收場。這說明了什麼呢？事實上這三位將領的軍隊在他們的時代都算得上是精銳部隊，然而爲什麼會有不同的結果呢？一方面是時代的演進。俄羅斯自一個鬆散的種族慢慢形成一個龐大的帝國，其領土的遼闊和人口、資源的豐富不是一般國家所可以相抗衡的；另一方面則是冬將軍的威力。拿破崙及希特勒的將士都在俄國的冬天吃過苦頭，蒙古人在塞外大概已習慣了嚴寒的氣候了。那麼如同俄國戰場提供玩家扮演希特勒學習如何打敗俄國，拿破崙中文版也提供了玩家一展長才的機會。從法國馬賽的司令官開始，目標是成爲統一全歐的拿破崙大帝。這是一個嚴苛的考驗，然而只要玩家的戰略戰術正確，扭轉歷史而創造一個拿破崙始終無法完成的目標就是諸位玩家的責任了。



一.劇情

由歷史的演進而分爲四個時期，每個時期之中拿破崙能控制的地區及層次都不同。

第一個時期是1796年常勝將軍時期。此時的拿破崙只是馬賽的司令官，玩家只能控制馬賽以及拿破崙所攻佔的地區，並且無法干涉政府指令階層。

第二個時期是1798年踏向權勢及威望時期。此時的拿破崙是法國總司令官，你能控制拿破崙所在地區的軍官階層指令，並且可在全國各地區自由移動。另外，當第一個時期發展到法國已佔領9個城市時，便自動進入第二個時期。

第三個時期是法國大革命結束的1804年時期。這也是當第二個時期法國已佔領12個城市或拿破崙攻佔4個城市之後自動轉移至第三個時期。這時玩家將扮演法國第一執政，開始接觸政府階層指令，但軍官階層指令仍只限於拿破崙坐鎮的地區。

第四個時期是拿破崙帝國榮耀的1806年時期，這也是可由第三個時期因爲法國佔領18個城市或是拿破崙攻佔8個城市後自動轉換。此時玩家扮演拿破崙一世，軍官階層指令控制地區除了拿破崙以外，尤金、喬斯福、路易斯、魯西恩等兄弟兒子所在地都可控制（這些人名在手册上有些錯誤），最終目標便是佔領全歐46個主要城市。

二.指令



KOEI 的每個歷史策略戰略模式都有它自己特有的模式，拿破崙中文版中最特別的就

●出版公司：第三波　●類　別：歷史模擬

是把指令分爲軍官階層及政府階層兩種。軍官階層的指令包含移動、徵兵、買馬、整編、侵入、補給、贈予、演說、報酬、訓練、投資、徵稅，並可向政府請求黃金、糧食、物資、免除繳納國家稅、軍官、大砲及艦隊等，但不一定會得到批准。而政府階層的指令包括軍費支出、徵召戰俘、部署、贈予、移動艦隊、建造船隻、棄船、委任、遷移、人事、貿易、外交等。前兩個時期只能執行軍官階層指令，而政府階層指令則必須在第三個時期以後才能使用。

儘快進入第三個時期才能控制像艦隊及外交等重要指令，否則在前兩個時期玩家往往因無法決定和那國交戰而坐失良機。需要注意的是要接掌新職務必須回巴黎才行，因此只要出現訊息希望玩家回巴黎時最好快點回去，這樣對遊戲的進行會比較好。像筆者1797年便擔任總司令官，1799年擔任法國第一執政便開始整頓艦隊，10月便已控制地中海，1804便登上皇位，並控制除了北大西洋以外的海洋，而到了1806年1月便統一全歐洲。當然事實上並沒有這麼容易，因爲像奧地利就常反反覆覆，可是遊戲中只要佔領了就是你的領土，除了西班牙及俄羅斯會有游擊隊及哥薩克騎兵的襲擊（亡國之後就不會了，因此要一鼓作氣攻下來）。

三．制海權

陸權國家往往在海上挫敗而無法成就霸業，除忽必烈的兩次征日失利、希特勒受制於



英國皇家海軍而無法登陸英倫三島，拿破崙也是因爲納爾遜的擊敗西、法聯合艦隊而無法消滅這個世仇。遊戲中把海洋分爲波羅的海、北海、北大西洋及地中海，每個海域的港口都標上特定的顏色可以一目瞭然。每個海域的制海權就看那個國家在此海域的艦隊總數最多而定，因此佔領並確保沿海城市是第一要務，然後便是建造船隻以移動艦隊以求控制海域，有了制海權，你才能在此海域移動或進攻他國。

一開始就是俄羅斯和英格蘭控制所有海域，拿下那不勒斯及威尼斯有助於取得地中海制海權。而丹麥的奧斯陸及荷蘭的阿姆斯特丹是取得北海制海權的關鍵，取得北海控制權才能進攻英格蘭。要想從北大西洋進攻英國則須佔領西班牙的克魯納及葡萄牙的里斯本，可是北大西洋的英國艦隊一直保持 300 艘的艦隊實力，要進攻實在很難。如果自北海進攻倫敦或愛丁堡，只要一登陸利物浦及布里斯托爾便如囊中物，可輕易瓦解英軍在北大西洋的兩百艘艦隊，那霸業便指日可待。至於波羅的海的艦隊不妨用來做補充北海登陸戰的消耗補充兵力，因爲即使控制北海，以 100 艘船艦進攻倫敦或愛丁堡也不見得能一次成功，因此一定要有預備艦隊才行。



四．陸戰





陸戰場面大概是拿破崙中文版中最大的敗筆，因爲畫面單調而且圖形草率，要不是爲了勝利，打起來眞的很不舒服。配色及圖形眞的需要改進，尤其是主地圖等都畫得不錯的情形下，爲何戰鬥畫面會那麼普通，實在令人失望?!

基本上有三種兵種：騎兵、步兵、砲兵，決定其作戰效率的，則是指揮官的能力及士氣及訓練程度。軍官的領導力對激勵士氣有極大的影響，而各兵種的指揮能力則影響其所帶部隊的攻擊力。像砲兵A的一次可發 4 砲，而D則只能發一砲。士氣會影響戰力，太低時部隊失去控制，而訓練程度則會影響作戰能力。重要的是軍官作戰可得到經驗值，經驗值達 100 之後兵種能力便能升級，像原本砲兵力 B 的人在指揮砲兵作戰後經驗值達到 100 之後便能升爲砲兵 A 。

戰爭每次只有30天，如果有一方部隊全滅便失敗，若是佔領全部城市的堡壘，則守方敗。而進攻者若補給品用盡或是無法在30天內攻佔所有堡壘

都算輸。砲兵是強力兵種，但其射程受制於地形及天氣，如在平地則樹林、山岳會阻礙其射程，天候不佳則射程會縮短甚至無法發砲，砲兵所處地方愈高不僅防禦力高且射程愈遠。

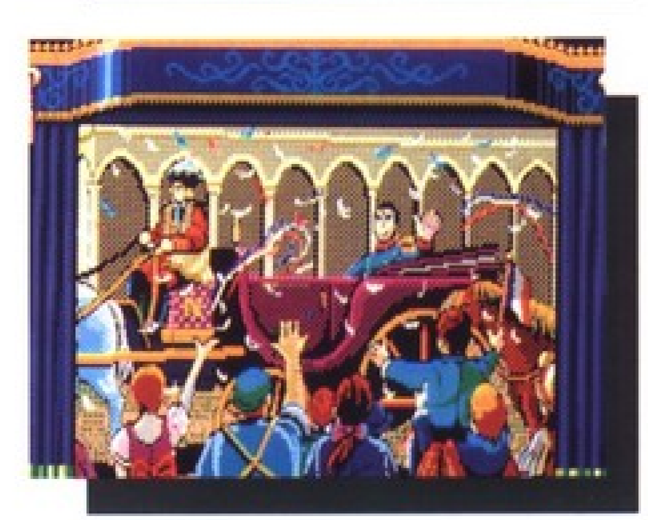
步兵是消耗量大的兵種，如果有預備兵力，則可經由總指揮來用機動性指令補充兵力。而騎兵最特殊的是衝鋒，如果敵人比你少則用衝鋒往往可一次解決對方，不過也可能會因衝鋒而使自己變混亂，原則上衝鋒對混亂的敵人較有效。步兵可炸橋、架橋、挖壕溝以自保，有時沒步兵也是不行的，而砲兵在必要時也可棄守大砲成為步兵，不過士氣會變得低落。要小心的是部隊士氣太低時，可能會未經批准便自戰場上撤退，因此指揮官對士氣低落的部隊最好適時給予激勵士氣，或是對混亂的部隊用「復原」指令，撤退後的部隊士氣及訓練都會下降。

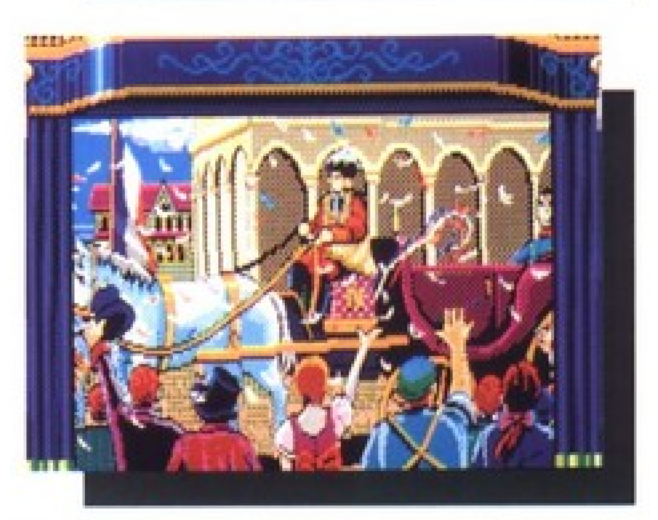
五.結論

除了戰鬥畫面以外，整體的畫面表現不錯，音樂及音效也不錯，特別是砲兵射擊有時會打到自己人，更明顯呈現那時火砲的瞄準狀況不佳，十分眞實。不過海戰部份只是比船數多寡，而沒有戰術表現的機會實在有些可惜。像筆者第一次以 100 艘船進攻倫敦，納爾遜率48艘船來襲，結果我方被擊退而納爾遜戰死，如果能像大海盜那般的分船型及砲擊來讓玩家操縱應該比較好。

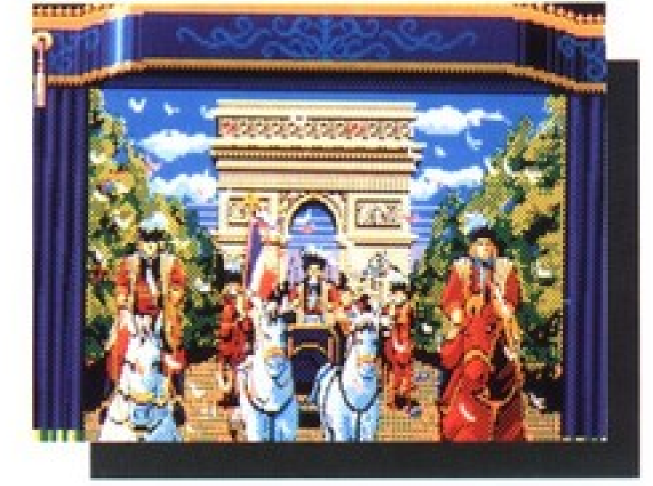
另外，各城市的司令官 AI 太低，經常有人罷工、暴動，甚至內戰，眞氣死人了，每每因此工業力等因素都因此下降。手冊方面錯誤也不少，特別是人名及國名，希望往後遊戲在中文化時業者能多注意翻譯的適切性，特別是校對的工作絕不能馬虎。不過大體來說這是一個挺適合初級玩家的作品。

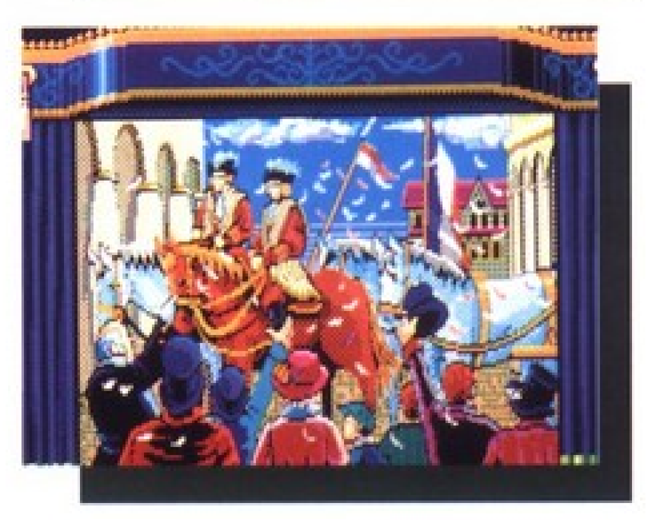












群英會審 VER 2.0

Apache	Darkness	何布
簡陋的畫面可能是其最大的致命傷，電腦AI更是低得可憐，幾乎使用砲兵就可打遍天下無敵手。	KOEI 的戰略遊戲，總是不會讓人失望，拿破崙也不例外，在海戰上的畫面眞是一級棒，但陸戰就顯得弱多了。	320 × 200 的解析模式，加上大量使用網點的 16 色配色方法，使遊戲畫面變得相當粗糙，整個遊戲可說有如拿破崙般的「古老」。

群英靶場

60
70
80
90
100



遊戲獵人

戰神 II

本文作者：STAR KNIGHT

在數年前，當SSG公司推出戰神（WARLORD）時，在遊戲界引起了一陣騷動。雖然只是EGA 16色（同時支援VGA 16色）的畫面、簡單的戰鬥畫面、寥寥可數的數位音效外，並無任何音樂，對現在習慣於聲光俱佳的玩家來說，在乍看之下可能提不起興趣。但是創新的遊戲設定，不僅融合了戰略及角色扮演兩種遊戲的風格，讓玩家在四處征戰之餘，也能派遣英雄到各地下城、遺跡及神殿探險，而得到相當的滿足。

另外，它能讓玩家扮演各種不同的勢力，以不同的方式來征服整個大陸，而不再只有固定的遊戲模式。因此它在那一段時間穩居戰略遊戲之榜首，還被在美國遊戲界中，享有相當盛名的「COMPUTER GAMING WORLD」票選爲年度最佳之戰略遊戲，因爲它著實迷住了不少玩家的心。就連筆者我，也廢寢忘食地玩了N遍，不但八個勢力都扮演過，就連各種難易程度都試過，差點沒被別人罵成「秀逗」。後來SSG公司又出了1.2版，以改正原版的某些不合理現象（如飛行部隊在道路上反而比在地上移動的部隊慢）及增加了些整體部隊及英雄資料顯示之介面。只可惜在數位音效上，反而出現雜音。當初筆者曾探詢過國內的代理公司，據稱並不打算推出，所以國內大部份的玩家大概無緣見到。直到最近SSG公司又推出了戰神 II，以滿足在一代中些許的缺憾。

由於當初戰神的設備需求相當簡單，只要一般的286電腦即可輕易執行。但這次的二代，在許多地方做了很大的改進，使得硬體需求大爲提高，不僅要386以上，而且還可能跟某些常駐程式相衝。所謂魚及熊掌無法兼得，但這些犧牲是否值得呢？我們就各方面來看吧！

首先是畫面的改進。由於採用VGA 640 × 480 16色之顯示模式，其畫面精細度及用色方面皆有很大的進步。尤其是遊戲剛開始時出現的武士與龍之抬頭畫面，是一般MCGA畫面所無法做到的。另外，在一些圖形方面，也變得較第一代細緻些。或許有些人覺得這些圖形不是很漂亮，但戰棋遊戲本身，就不是注重在圖形的美觀，最重要的，便是能輕易辨認出其圖形代表的意義。至少戰神 II 在這一點算是做到了。

在介面部份，戰神 II 除了保有原先的模式之外，又添加了許多附屬介面及功能，使得操縱性和親和性比第一代進步了許多。除了新增部隊及英雄個人的資料、事件或任務等等的顯示介面外，最大的改進，便是增加了熱鍵功能。當你選擇選單中的「選單快速指令鈕功能時，可以任意改變右下方欄內的熱鍵選項，使玩家能在最短的時間內，就可以選到他認爲最常用的功能鍵。能考慮到玩家的便利到這種程度的遊戲，實在並不多見。另外，生產及傳送部隊的介面也做得相當不錯，可以讓玩家在短短時間內就一目瞭然，而輕易地調整部隊的生產及運送。



戰場的設定上，以往第一代只有單一的大陸地圖，玩久了難免會覺得有點厭煩。這點在戰神 II 中可是大有改進。除了增加到數個各有不同風貌的戰場之外，還增加了自動亂數製造地圖的功能；只要你設定好地形比例及城堡數目之後，大概等個幾分鐘，便可以造出一個新的戰場地圖。這樣便能讓玩家不再受限於原有的戰場上，而可以任意造出各式各樣的地圖。對一個戰略遊戲來說，這一點可以讓它維持得更爲持久。

不論你是選擇原有戰場或製造新地圖，接著就得調整戰場選項。除了依舊是選擇八個勢力其中之一，並決定電腦對手的等級之外，你也可以幫自己或敵手更改名字，以增加臨場感。另外選項中會有各種戰場的設定，例如中立城堡的軍力強弱，是否有任務（QUEST）等等。其中有兩項相當重要的設定：是否有索敵（Hidden Map）模式，以及快速進入遊戲（Quick Start）。是否有索敵模式，可以讓困難度爲之提升，若你想要進行100％的困難度，則非選擇它不可。

基本上索敵模式打開時，你就得更加小心地佈署部隊，以防一個不留意，就被敵人侵

●出版公司：電腦休閑世界　●類　別：戰略

入到領地內，甚至遭到滅亡的命運。因此你若是剛接觸這個遊戲的話，除非自信過人，否則最好別打開此模式，否則你會常常欲哭無淚。至於快速進入遊戲，則是讓所有勢力在一開始時就擁有一定數目的城堡及部隊，可以減少初期的「打拼」時間。不過筆者覺得這樣反而少了一份「創業惟艱」的奮鬥感，因此不常使用。如果你覺得選擇這些太過麻煩，也可以直接選右上方的難易等級，電腦便會一切都替你安排妥當。


戰鬥開始，雙方軍容壯盛！

戰神Ⅱ的部隊種類，則比第一代要多了不少，尤其是新增了一些大象、蝙蝠、蜘蛛及獨角獸，簡直變成了動物園。部隊不僅各具特色，也都各有自己的看家本領。如重騎兵在平原的戰鬥力加2、投石器可以抵消城堡的防禦力、獨角獸可以使部隊中的所有單位戰鬥力加1、大象則能使對方部隊內所有單位的戰鬥力降1。善用各部隊的特長，可是致勝的不二法門。

另外，在移動力的設定中，除了部隊中的英雄外，得全是飛行單位，才能飛行的規定仍然沒變之外，在移動類別方面則大有改進。在部隊中，只要有一個單位具有穿越山脈或丘陵的特殊移動能力，就能使整個部隊都具有該能力。也就是說，部隊中有斥侯（Scouts）的話，可以讓該部隊快速地通過丘陵及森林。這一點在調動部除上，可是非常重要的，尤其是遇到層層環繞的丘陵或森林時，部除中若有一個具有特殊移動力的單位，便不怕會受到影響了。

在戰神一代中，指定一兩個戰神Ⅱ級的對手，再讓其附近皆是較弱之對手，會比全部是戰神Ⅱ級的還難。因爲電腦並不會分辨你和其他勢力的分別，會彼此相互攻伐，讓玩家能夠坐享漁翁之利。但是在二代，電腦的AI有經過相當的調整，不再是無意義的相互攻擊。我們就這一代的規則，來分析其戰略模式。


播報戰況的暴喙武士

由於在二代中有外交模式，所以在剛開始時，各勢力可說是和平共處，如果你想要對某個勢力展開攻擊，得先在外交上先予以宣戰，否則會被各勢力視爲危險人物，而群起圍剿。但是在勢力擴展尚未充份時，玩家若打算先行避戰，也是件不太容易的事。爲什麼呢？首先各勢力皆會攻佔各中立城堡及遺跡，以擴展自己的勢力範圍，這時他們很有可能會派遣部隊，到你的領地旁去執行任務。如果你尚未和其他勢力宣戰，就得眼睜睜地看著各勢力在你的領土周遭「進出」。但是這樣一來，就潛伏著極大的危機；要是這些勢力恰好沒有可再侵攻的地方時，他們便隨時會對你駐軍較弱的城堡展開攻擊。雖然他們也會先行宣戰，但是短短一回合的時間，很難讓你及時殲滅他們。這一點利用外交的戰略方式，的確相當麻煩。若你想以重兵駐守來遏止敵軍侵攻，那也會因爲收入不敷軍費支出，而使得軍備無法再行擴充，在衆強敵虎視眈眈環伺的情形下，軍備不足只會導致滅亡的命運。但是若軍備過度，也會被各勢力視爲危險人物而遭到群攻。總之，這一代的電腦作戰策略，與其說是變聰明，倒不如說是利用規則及群毆戰，來與人類相抗衡。再加上索敵模式，人類想要對付衆電腦對手，可是比第一代吃力多了。不過若你的戰略手段夠高竿的話，就不需擔心這些手段了。

除了與各種勢力作戰外，也別忘了具有RPG風格的遺跡（所有遺跡爲地下城及神殿的總稱）探索模式。你不僅可以在遺跡中找到錢財、寶物或盟友，也能在智者處詢問寶物所在或得到相當價值的寶石（若是有索敵模式，還可以增加一定程度的可見範圍）。有些寶物是被隱藏在一些未標示出的遺跡中，只有在智者告訴你之後，才會顯示出來。另外在神殿中，除了保有第一代的祝福所有部隊功能之外，還增加了任務（QUEST）一項，只有英雄才能接下任務。這些任務可謂是五花八門，有消滅某勢力特定或一定數目的單位、佔領或焚毀某座城堡，以及搶掠一定數目的錢財等等。當該英雄完成所接下的任務之後，便可得到各種報酬：錢財、寶物、遺跡所在或天使成爲盟友等。這些探索模式使得遊戲增加了不少RPG的氣息，至於是否能接受，就見仁見智了。

在戰神Ⅱ中，寶物的功用

也增加了。除了原有的英雄戰



迅急聖杯可使隊伍的移動力加倍。

鬥力或指揮能力之外，還多了可增加收入、移動力加倍或具有飛行能力。而所增加的移動力或飛行能力，也可以影響到部隊中的所有單位。所以你的英雄若帶有飛行寶物的話，便可以用來運送地面部隊，不需經水路便可以渡過海洋。在戰略運用上，具有相當高的價值。

至於在戰鬥方面，戰神Ⅱ還是採用一樣的介面，雖然簡單明瞭，但是略嫌簡陋，而且最令人詬病的，還是亂數值過高。由於戰鬥規則，是將部隊中所有單位的本身戰鬥力，再加上各種加權點數後，再讓雙方的單位一對一單挑，若勝者可再向下一名敵手對戰（有點類似劍道的團體戰模式）。但是在這些規則中，是依據雙方的戰鬥力數值，在得到一個勝負比之後（第一代中戰鬥力數值與勝負比關係表，曾在COMPUTER GAMING WORLD雜誌某一期登過，至於國內所代理的，可就不曉得有沒有了），再依亂數決定勝負，所以不論敵我單位戰鬥力如何懸殊，都還是有勝利的機會的。這時一些悲劇就產生了：明明戰鬥力強大的火龍或天使，都有可能被一些可稱爲「渣」的輕步兵，甚至是斥侯所消滅，而且還有一連三隻火龍被一個「渣」（還是個體戶--單獨一個）全滅的記錄。若是你能接受這種戰果（若火龍是敵方的，當然就沒問題了），那修養可說是相當不錯了

還有在遊戲中，若英雄在作戰中勝利的話，便可以得到經驗而升級，以提升戰鬥力及



激戰後殘存的隊伍可獲升級。

移動力。若是單位的話，則可能會得到勳章，而提升戰鬥力。這種具有RPG性質的方式，在某些戰略遊戲中也採用過，大概遊戲作者的構想，認爲這樣可以讓玩家比較不會讓單位輕易送死。只是在戰鬥的高亂數之下，就算是單位能力達到一定程度，還是會被遠比他弱小的敵人消滅，所以在這種情形下，經驗的提升，就沒有增加作戰單位數量來得有用了。

總而言之，戰神Ⅱ與第一代相比較，可說是改進了不少，不論在設定、畫面及背景音樂上，都有相當的進步。如果能在雙方戰鬥介面及計算上再加以改善的話，相信即使在其它具有更佳聲光效果的遊戲紛紛出現之際，戰神系列仍然能在戰略遊戲中佔有一席之地。

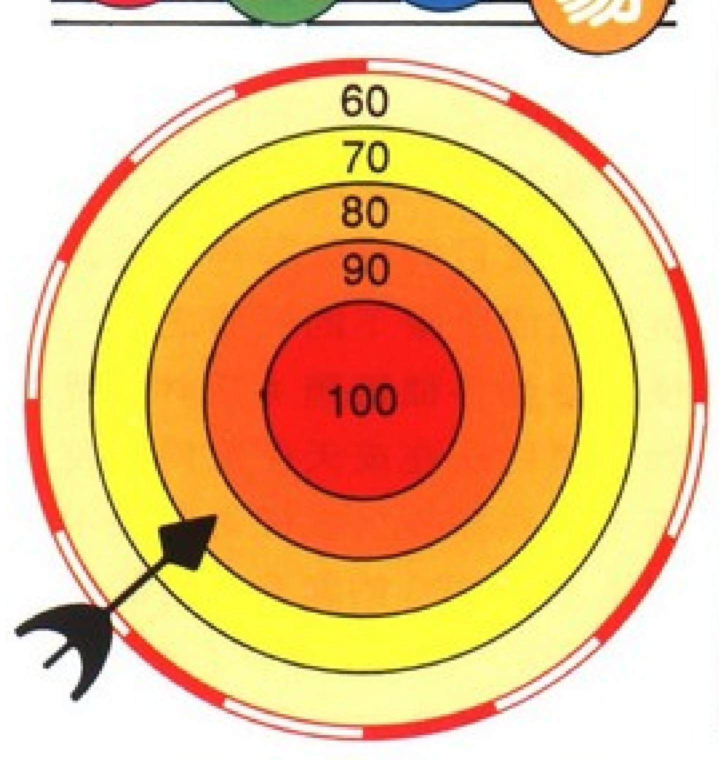


戰績報表可回溯200回合



征服世界成為頂尖的戰神！





群英會審 VER 2.0

Apache

和前代比較起來，更富變化性，可運用的部隊相當繁多，可充份的考驗出玩者調兵遣將的能力，風格獨特的一個戰略遊戲。



Darkness

這是一個有些不同於市面上戰略遊戲的戰略遊戲，只要時間夠，就可以產生新的隊伍，而遊戲中亦有難度的設定和新手的關卡設定，眞體貼。但玩此遊戲要花上不少時間。



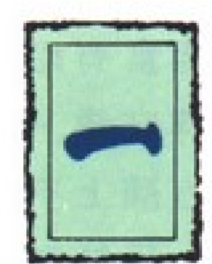
何布

部隊的設定鮮明有趣，外交模式的加入使簡單的遊戲複雜一些，操作方式也比一代方便許多，是個相當好玩的戰略遊戲。

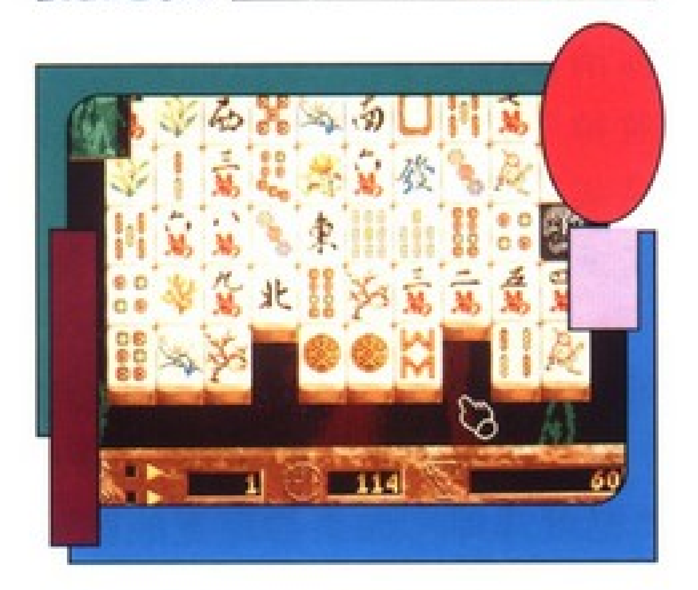




本文作者：A.S.G

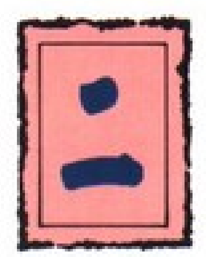


一 家學淵源



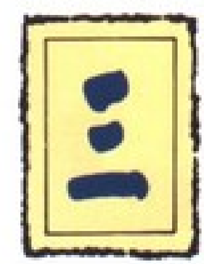
想在有限的時間內將所有的牌消完，除了要眼明手快外，運氣也很重要。

提起麻將，雖然稱不上家學淵源，但是筆者從兩歲起就開始玩麻將了，差不多可稱得上是麻將神童了。不過至今爲止還是不懂麻將的規則，原因無他，因爲父親一直不讓我學。那奇怪了，讀者一定會覺得好像筆者前後矛盾了，是不是？事實上筆者小時候開始玩的是一人麻將：利用這些磚塊疊城堡及防禦工事，那大概是等於戰場上沙包的功能。至於上面的圖案我是不太管，反正爲求整齊圖案那一面永遠是向下的排列，所以老實說那些花、鳥、餅、竹子我是不太清楚，大概只有東西南北認得而已。從這件事就可發現筆者自小就有軍事上的天份！然後註定了要從軍報國，然後……算了，還是談談四川省好了。



二 徽風往事

提起四川省不能不提在軍中的那段歲月……，唉！不要打瞌睡還兼打呼流口水，太不給面子了吧！事實上由於那時電玩在軍中的福利社是合法的，而小弟和福利社的管理員交情又不錯，於是有時有免費的電玩可打。那時的四川省是全螢幕展示，可是也不見得容易，有些東西一定要照順序來解，否則就打死結了。最常見的是同花色的四張牌如果隨便消掉的話你就卡住了，還要仔細盤算之後再下手才能過關。筆者玩時往往有一票人在後面指點的情形下才能過一些關卡。（唉！那時候實在是遜斃了，不過沒辦法，誰叫我根本不太認識那些麻將上的圖案呢？）



三 日新又新

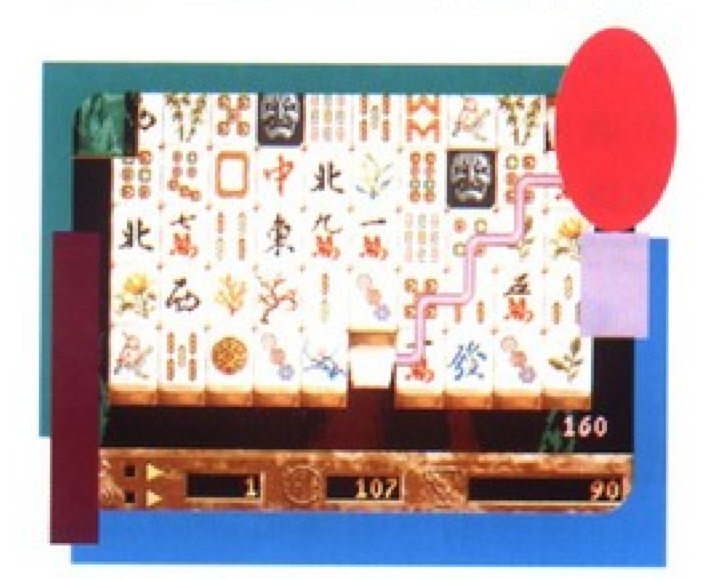
現在的四川省Ⅲ和以往的四川省及四川省II在風格上雖然大致相同，但有一個最主要的差別，那就是不再以全螢幕來顯示。這樣一來對玩家認牌能力及記憶力是一大考驗，如果你不能記得很清楚的話，那光是上下移動看牌就會把時間耗得差不多了。不曉得這是製作者限於功力無法做出全螢幕展示的模式？還是特意設計來「坑」玩家的？我們寧可相信是後者，因爲那似乎不是什麼技術上的問題，不過如此對一些火候不夠的人而言（就像筆者當年一樣），實在是很痛苦的經驗。其實難度的設計對製作者來說是一大考驗，弄得太難了而使玩家卻步自然不行，可是弄得太容易令玩家太快玩完又會有人抱怨遊戲沒深度，如何才能做到難易適中，大概是製作者努力追尋的方向吧！

●出版公司：第三波　●類 別：益智



武林大會

基本上消牌的規則是沒有多大的變化，同花色而靠在一起的、在對角線上的、同排但不緊鄰可是連接線上沒有障礙的皆可以消牌（可是方向只能轉兩次），或者兩個同花色牌中間沒有阻礙也可以消牌。這其中大概是對角線消牌比較不容易，因爲可以無限延伸（事



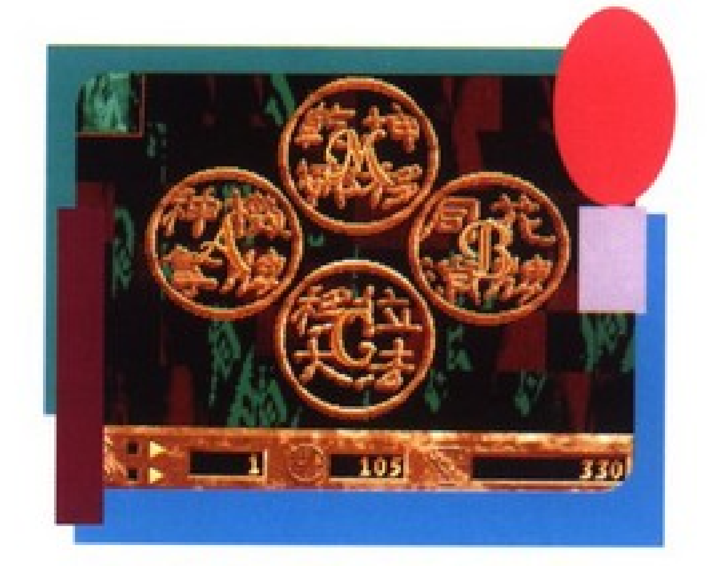
消牌的規則增加了一項「對角消牌」。

實上還是得在牌的範圍之內），可以沒有間隔，也可隔一張牌、兩張牌……一直到最大的對角兩張牌，如果眼睛不仔細看，有時很容易漏失掉的。



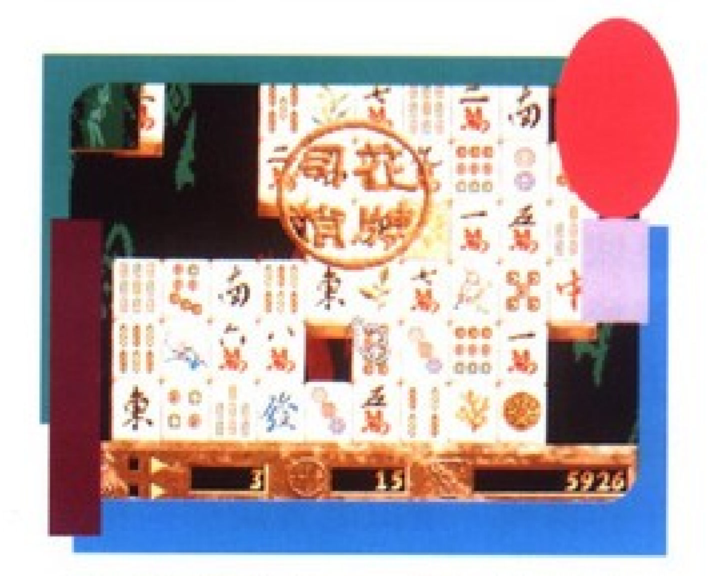
奇門遁甲

遊戲爲求增加樂趣及提高破關機率，因此提供了一些祕技，首先登場的是「同花消牌」，只要你選牌後再按B鍵，則可將畫面上同花色的牌消去；可以用來解開某種死結的情況，不過這要花費你25秒的時間點數。其次是「神機拿牌」，只



共有四種魔法可供使用。

要你按A鍵就會自動消去兩對合法的牌；這是在以前的遊戲



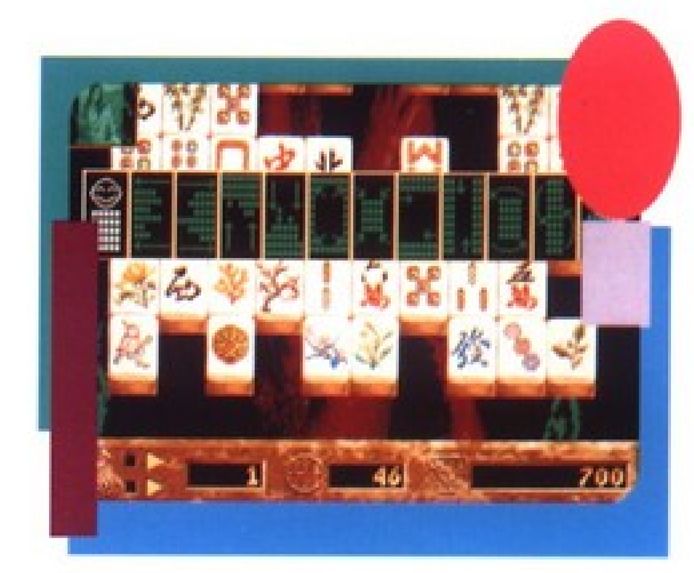
使用魔法後，會扣掉不少剩餘時間。

中就有的功能，不過這要消耗你40秒的時間點數。再來是「乾坤挪移」，只要你按下M鍵就可使牌的位置做部份的變動，不過變動位置的牌四周要有空位才行，所以只有在消去大多數牌後卡死的狀況下適用，不過這要消耗掉55秒的時間點數。最後是「移位大法」，按下C鍵可使所有的牌位置重新調整，不過要扣掉70秒的時間點數，如果你要使用這個祕技一定要快，否則秒數不夠之後就沒轍了。



幸運連鎖

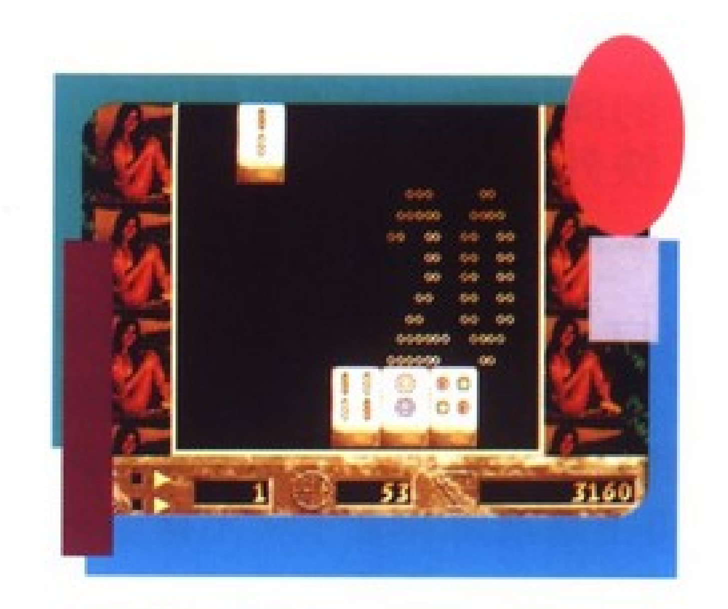
遊戲中還提供一個鬼牌的功能，如果消掉鬼牌之後便有可能產生不同的結果，有的是



消掉鬼牌後是福是禍尚是未知數。

把空位補上相同的牌、有的是把牌推向四方（這是相當有用的）、有的會把牌旋轉交錯、有的則是已消掉的地方補上不同的牌（這個最慘）。另外當你消掉牌之後，上方的牌可能會掉下來，那可能使事情更容易或者更難，所以玩家要小心了。

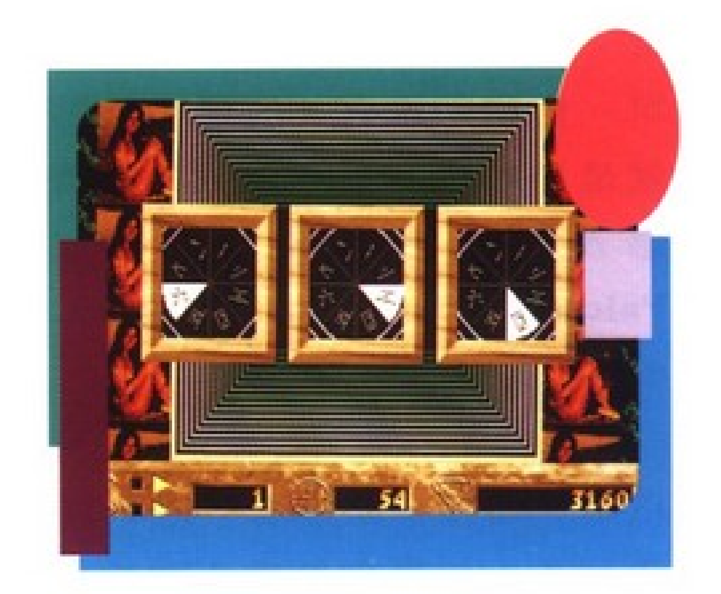
過關後便可和電腦比大小，好像玩21點一樣，不過這是比7點；誰最接近7點就贏，超過7點就爆掉，如果你贏電腦就可



在此可爲下一關多掙點時間秒數。

得到加時間的獎勵並繼續玩，

平手也再比賽，一直到你輸爲止。結束了7點大小比賽之後就是電腦決定的對對加點：有三個轉盤，如果停止後至少有兩



這可不是吃角子老虎喔！

組數字相同則可得到額外加點時間，有點像是傳統的吃角子老虎一樣。



七 活色生香

在過關之後，爲了酬謝玩家的辛勞，製作者提供了一些來自PLAY BOY雜誌台北中文版，以及THE IMAGE BANK公司的圖片來獎勵玩家。這些圖片其實還算挺健康的，至於養不養眼



過關後就會出現一張美女圖片。

就看各人的心態了，筆者倒不是爲了看這些圖片才來玩這個遊戲（不必把筆者想得太清高，因爲筆者比較喜歡像PC 9801的某些遊戲的畫面，特別是手繪而非拍攝的作品）。



八 結論

以遊戲的音效及音樂而言，雖然不是很特別，但以益智遊戲而言也算不錯。其實玩四川省Ⅲ就如同俄羅斯方塊一樣，主要在於過關的成就感，至於音效及音樂只是爲避免枯燥和單調，因此自然不可能像冒險遊戲那般豐富而多樣化。不過遊戲的畫面倒是挺重要的，這可說是主要的賣點，只是在遊戲的設定上不能針對不同程度玩家來設定難易度，會使有些人即使費盡心思也無法撐到最後一關，實在是可惜。如果能夠提供接關的功能也許會是比較親切的設計，畢竟一個讓人老是過不了關的遊戲是很具挑戰性，但另一方面也是很容易被打入冷宮，永世不得超生。希望設計者在製作時能考慮各個不同程度的玩家來設計合理的難度，如此在耐玩度上以及商業考量上都會有比較好的表現。

最後，如果玩家自認爲功力不錯，而又想看些養眼圖片激勵自己的話，來試試四川省Ⅲ吧！它將帶給你不同的感受（不過如果老是過不了關時請手下留情，因爲電腦設備可是你自己花錢買的！），要能過關的話，那你可就可以跩個二五八萬似的到處宣揚戰績，預祝每個玩家都能過五關斬六將，順利破台，讓你有值回票價之感。

群英會審 VER 2.0

Apache



遊戲畫面不再是全螢幕顯示，且增加了對角線消牌的新規定，因此難度頗高。不能接關的設定更是讓人痛恨不已。

Darkness



雖然四川省已經發展到了第三代，但是四川省Ⅲ因整個牌局無法在同一個視窗中顯示出，必須移動至上或下頁，故只是徒增麻煩。

何布



作者的畫面處理功力有了適度的發揮，但麻將牌的堆砌超過了一個螢幕畫面，使遊戲的難度增高許多對玩家的記憶力也是一大考驗。

群英靶場

60
70
80
90
100



F-15 Ⅲ 鷹式戰鬥機

本文作者：FIREFOX



當初筆者曾經爲了F-15 Ⅱ而投資了大筆「家當」在購買VGA螢幕上。現在筆者則是整天盯著VGA……色彩鮮明，圖案逼眞……喂！別想歪了！筆者玩的是F-15 Ⅲ，才不是什麼「清涼」的遊戲咧！

F-15 Ⅲ距離F-15 Ⅱ的推出相差了快四年，不但保留了F-15 Ⅱ的優點，更趕上潮流，添加入不少新鮮的ideas！廢話少說，先來瞧瞧F-15 Ⅲ究竟如何「承先啓後，繼往開來」吧！



A.延襲F-15 Ⅱ……

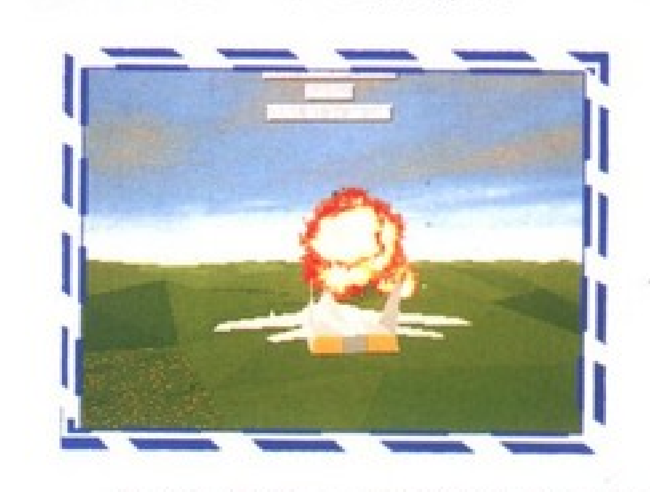
玩過F-15 Ⅱ的人都知道，F-15 Ⅱ的雷達不但可以標示出敵人方位，更可以標示敵人種類，而且360°無死角！再加上精確度高的飛彈，威力強大的機砲，就算是高級模式也能享受唯我獨尊的快感！F-15 Ⅲ就保留了這些特色，可惜只有低難度及正常模式下能使用……CMOH不好拿咧！不過飛彈一樣很準（對空飛彈），機砲威力一樣很強，再加上F-15的掛彈量又增加了……各位喜愛F-15 Ⅱ的人又可以大開殺戒，高唱「千山我獨行不必相送」了！哈哈！

B.創新……

F-15 Ⅲ爲了跟上潮流，因此武裝可以自行選擇，武器種類也多了不少，但是武器種類多並不表示各位能依喜好亂掛武器，小心掛錯了武器轟不動目標，那眞的只有哭著回基地了！

另外F-15 Ⅲ可以執行三個不同戰區的任務，包括巴拿馬、沙漠風暴及北韓。巴拿馬任務簡直像是炸射練習，不過因爲山多，常常一不小心就「轟……！」那可連哭都哭不出了！沙漠風暴任務難度中等，不過玩起來倒也頗有漫天烽火的沙漠戰爭味道，北韓則是最難的，一來北韓多山，二來敵人常把你的F-15逼去撞山（筆者在北韓戰區共計出了四次任務，一次被飛彈擊落、一次被防砲擊落、兩次被防砲加飛彈聯手逼「上」梁山……死得慘不堪言，從此不敢用高級模式飛北韓戰區）。各戰區可選單一任務或執行戰役。戰役中有彈藥種類限制，單一任務則沒有。有個小缺點就是F-15 Ⅲ的戰役給人的連續感及投入感不重，遠不如Falcon3.0及Strike Commander。

F-15Ⅱ的人工智慧（AI）可以用「幼稚」來形容，但F-15 Ⅲ可不，低難度的敵人雖然白癡依舊，但是高難度時可不一樣，敵人不但會使用戰術，還會耍人！其中一次筆者正在和兩架Mig-23奮鬥，打著打著發現自己不知何時竟被拐到了防砲陣地上空！其中又一次是好不容易擊毀了主要目標，半途上被筆者「甩掉」的Mig-21居然在這時從背後用機砲突擊！原來那架Mig-21一直踩在我尾巴後面。印象最深的一次是摸黑對敵境發動攻擊，正當主要目標附近爆炸聲四起，硝煙瀰漫時，一架Mig-25卻從火光中穿出來，緊接著就是一枚紅外線導向飛彈！那一記「迎頭痛擊」差點把筆者嚇出心臟病來！另外像是誘敵及夾攻都屢見不鮮。各位要有些心理準備……哦，不用太多，F-15 Ⅲ的AI也不算頂高，只是常常打人一個出其不意，小心被嚇死……。



F-15 Ⅲ最大的改進是景物

●出版公司：第三波　●類　別：模擬

方面。在一般模擬遊戲中機身上外掛的武裝在機外觀點是看不到的，但是各位可以在F-15 Ⅲ中清清楚楚看見機上的外載武器，如油箱、電子支援設備，也能清楚看見武器發射，不同武器還有不同的發射方式喔！另外在F-15 Ⅲ中天空及地面均用貼圖方式處理，畫出來的天空讓人有雲彩流動的感覺，水面也是波光粼粼，城市中更是建築物林立，要是指定目標是在城中，包管各位找個不亦樂乎（夜間對城市中的目標進行攻擊就更難找啦！哈哈！）。不過飛機及山仍然是用幾何圖型畫的，稍微美中不足……。



F-15 Ⅲ這次在戰機座艙方面下了不少功夫。前後座合計共7個多功能顯示幕，這些顯示幕最好利用途中閒閒無事時設定好，否則打起仗來包管各位有得忙！一般來說，雷達警示畫面放一號顯示幕，二號顯示幕放對空搜索雷達（A.A模式）及目標景觀攝影（A.G模式），地圖放三號顯示幕（要低頭看的那一個），後座放武器及導航飛行資料。座艙上有兩個指示燈，空戰時指示燈亮表示鎖定敵機，閃動表示進入射程，這時就可發射飛彈了，除非各位違反了發射飛彈的幾項條件，否則這枚飛彈絕不失誤！（別高興，敵人也一樣！小心使用反制物吧！）

Modem連線在F-15 Ⅲ中也可以使用，可以雙機對戰，雙機出擊甚至一人開飛機一人管武器！可惜筆者找不到Modem另一端的那一位朋友，無法為各位深入介紹，請諸位多多包涵！

C.結束任務……

從敵境歸來之後，F-15 Ⅲ為各位準備了精彩的任務回顧功能，每一事件都有一段精彩動畫，如果各位不幸墜機，更有一段特別「節目」……什麼節目？不告訴你！（說了就沒意思了）

總結來說，F-15 Ⅲ提供了一個高品質的模擬飛行世界，但是同樣號稱畫面精緻，F-15 Ⅲ的胃口比Strike Commander可小得太多，大概和Falcon3.0相去不遠。

F-15 Ⅲ提供了比Ⅱ代更刺激，更真實的戰鬥場面，是否會創造原先所預期的盛況呢？就有待各位明智的玩家們來評斷了，咱們下次見！



群英會審 VER 2.0

Apache



景觀方面較前代更精緻細膩，感覺相當逼真生動，且所佔的硬碟空間亦不會太驚人。任務難度並不高，玩起來可說相當過癮。

Darkness

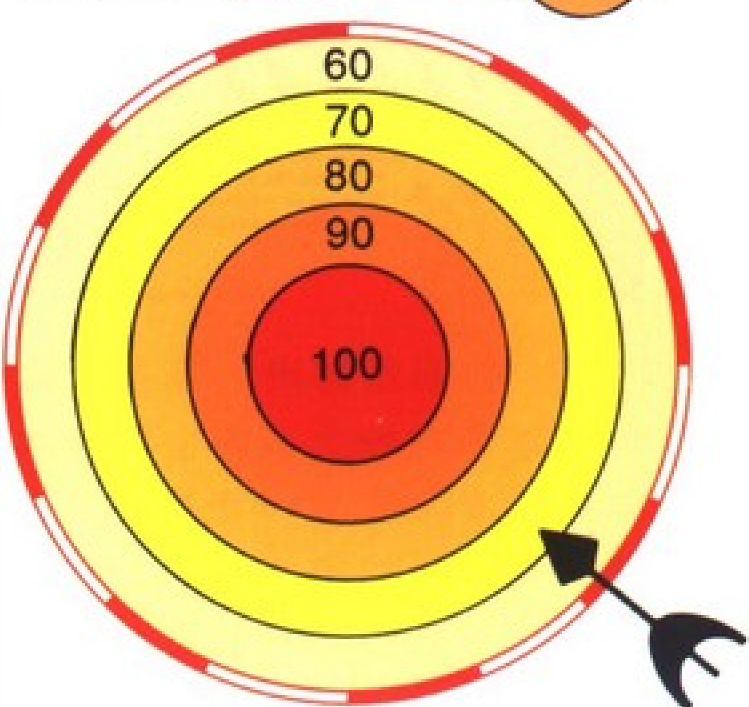


令人感到刺激的空戰，以及精彩的爆炸畫面，加上炸落敵人的快感，令人想一玩再玩。

何布

在本遊戲中，你將擁有一架近乎打不爛的鐵殼機，加上極高的飛彈命中率，使本遊戲成為模擬飛行新手極佳的入門遊戲。

群英靶場



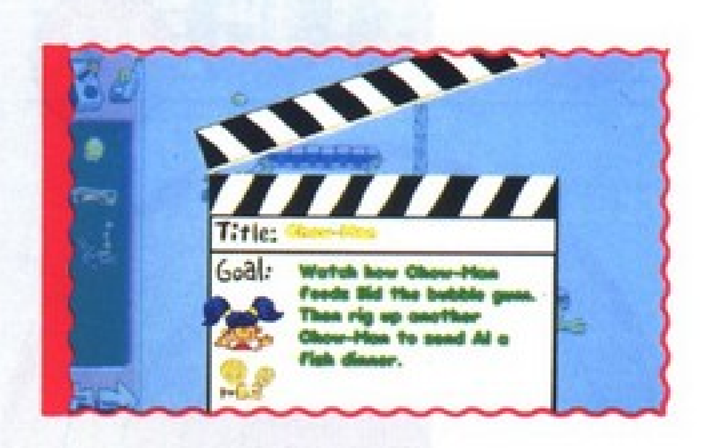


本文作者：GEMINI



動腦急轉彎

不知道現在看這篇文章的玩家們是否曾經玩過「奇妙大百科」這套小品的益智休閒遊戲？如果答案是肯定的，那恭喜您，因爲Dynamix公司又推出了與「奇妙大百科」類似的另一套遊戲——「動腦急轉彎」。這就表示玩家們又不知得抓掉多少頭髮，抓破多少頭皮或是扼殺多少腦細胞了。如果答案是否定的，也就是您曾經錯過了「奇妙大百科」這套精彩有趣的遊戲，那筆者強烈建議您試試「動腦急轉彎」。因爲它提供了比「奇妙大百科」更多的謎題、更多的組合物品，甚至加了更多具有令人噴飯的可愛爆笑卡通動畫。這些卡通動畫保證會讓玩家們笑破肚皮、愛不釋手。套句廣告名言：「現在您相信我，以後您會相信它。」



「動腦急轉彎」基本上來說是以「奇妙大百科」爲基本架構，再加上以16色高解析卡通式畫面所構築成的益智性遊戲，也就意味玩家在「奇妙大百科」中所看見正經死板的物理機械組件已不復見，取而代之的是卡通式的組合物品。誠如筆者剛剛所說的，在「動腦急轉彎」中提供了多達七十餘種的組合物件，這些零件無奇不有，更添加了遊戲中的笑點。



像是會吐火的彼克龍，只要有任何物品撞擊他的尾巴，他就會噴火；而巢裡的母雞則是被碰到，就會下蛋；而克里夫螞蟻只要被打到，就會開始踩動馬達；而優妮象只要見到老鼠就會大叫（可惜雜誌放不出聲霸卡的音效，否則讀者一定會被優妮象的叫聲弄笑。）而每一樣物品都會產生多種奇妙的動畫，所以說光看這些動畫就是一種享受呢！再來一定要談談兩位遊戲中的主角人物——Sid（鼠德）和Al（艾貓），這兩個主角更可說是遊戲中的最大笑點所在，當Sid碰上Al時會產生的事情更是無窮無盡，而遊戲的過關目的便是繞著他們跑，在遊戲所提供的100關中，玩家可以一邊動腦一邊欣賞到各式各樣精彩的畫面，舉例來說吧！如果Sid拿到遊戲中





所提供的一隻鉛筆，那玩家就可以看到Sid拿著筆頭的橡皮擦將Al〞消滅〞的無影無蹤。又譬如說Al抓到Sid時會將Sid像卡通一般〞揉〞成個圓球，



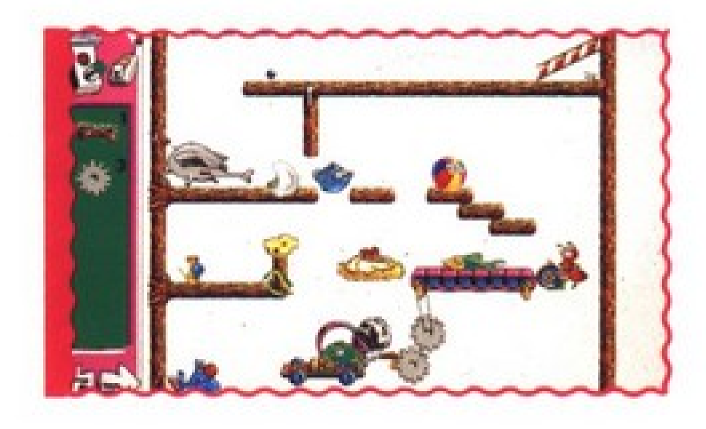
● 出版公司：軟體世界　　● 類 別：益智

再一口把Sid吞掉……等事件，都會使玩家發出會心一笑。

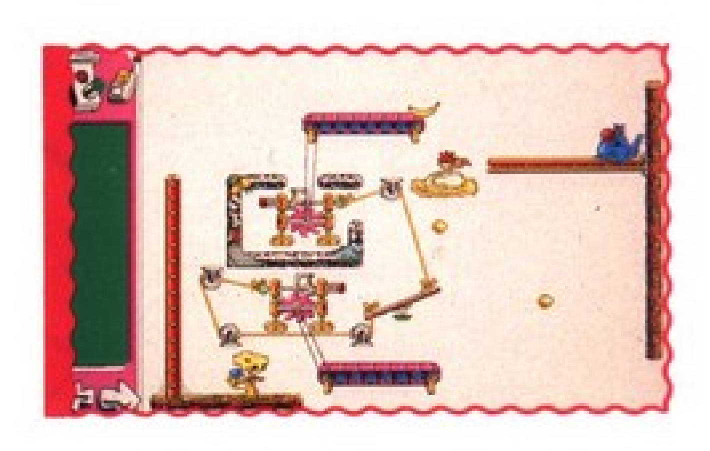
再來說到音效的部份。精彩的音效也是此一遊戲的一大特色，舉凡炸彈、水壺、優妮象……等等各有各的特殊音效，有趣的就是這些特別的音效，像是舊式炸彈落地（或是掉在Al頭上時），出現的不是一般的炸彈爆炸聲，而是很像有人在旁邊說「Booon」的聲音，使得整體〞笑〞果加倍！再說



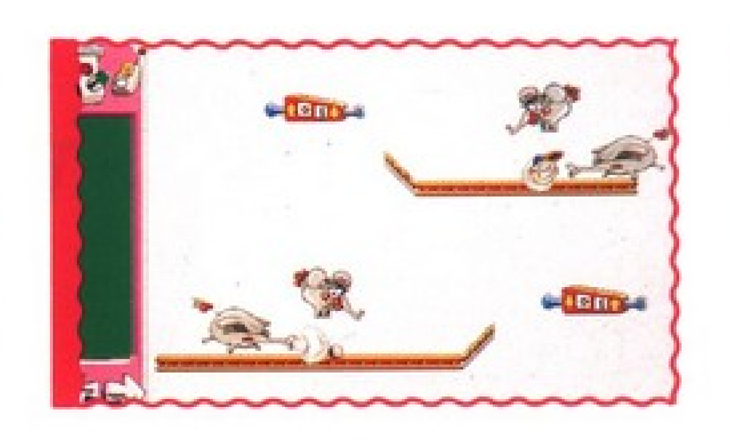
水壺吧！當水壺中的水被火煮沸時，出現的聲音更像有人發出〞Woo……〞的聲音一樣！

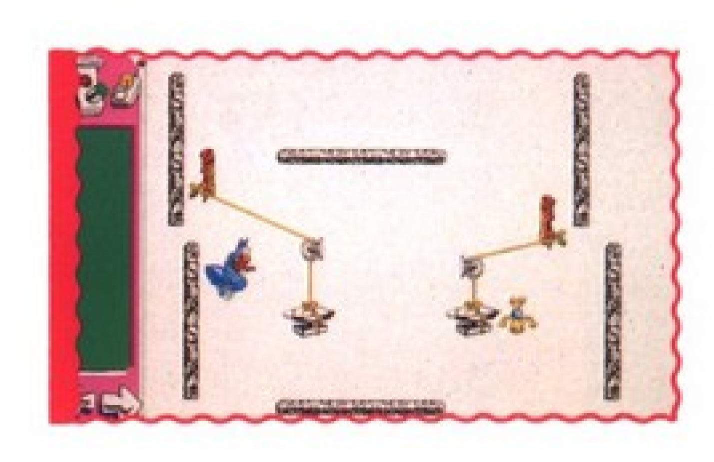


這遊戲的成功音效也佔了一大部份。而說到音效部份免不了會令人想到音樂，在「動腦急轉彎」中提供了30首曲子，而且每支曲子都是世界名曲，而玩家每換一次關卡便會自動換上一首曲子，所以玩家在解謎過程中絕不會有一般其他益智性遊戲一首曲子到底的感覺。



在遊戲中另一個貼心的地方就是提供了抓圖的功能，只要玩家按下Alt－S，就可以抓圖（這功能可眞造福了雜誌社和特約作家們！）。而在這一代的遊戲中更有一個非常重大的改進，那就是玩家通過了某一關卡，就可以load原先Dynamix所設定的答案出來看！也就是玩家可以比照一下自己所設計出來的解答和Dynamix所提供的解答有何不同處（不過没過關前，遊戲是不會允許玩家偷看的哦！），很方便吧！





總而言之，若是玩家正苦於遊戲荒，或是對於自己的高智商非常的有信心，還是像筆者一樣對此類遊戲都抱著一股不信邪的，非玩不可的信念，都可以試試這一款遊戲軟體。相信「動腦急轉彎」會給玩家帶來一段快樂的休閒時光。（不過要是燒壞腦筋筆者可不負責哦！）



群英會審 VER 2.0

Apache

此遊戲設計得相當活潑有趣，在解謎的過程中有如在看卡通片一般。遊戲關卡頗多，難度由淺至深，相當耐玩。

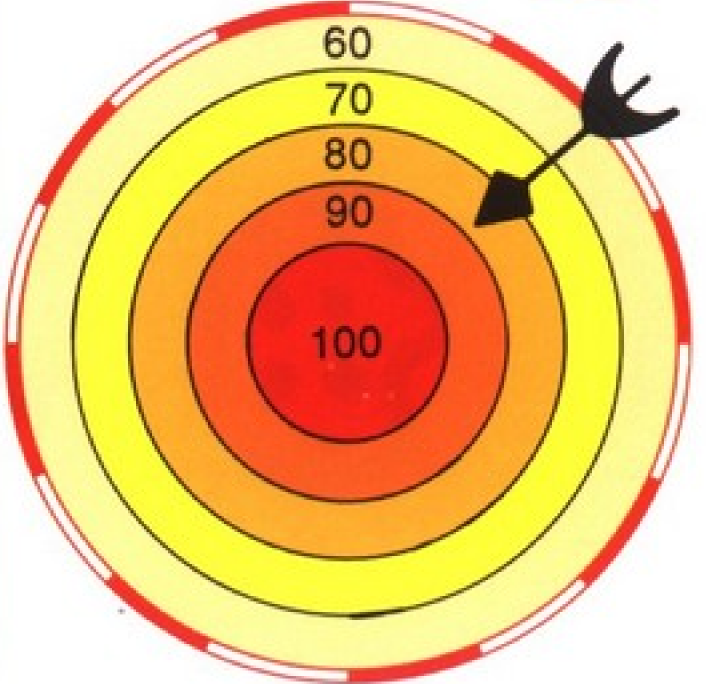
Darkness

類似奇妙大百科的IQ遊戲，但IQ高的人反而會過不了關，最主要的還是要利用那些完全不合邏輯的邏輯才能順利過關。

何布

一個令人傷透腦筋的卡通爆笑劇場，由於使用了比奇妙大百科還要多的物品，因此便困難了許多，但攻略的自由度也因此提高。

群英靶場



中文角色扮演遊戲經典之作

麒麟傳說

大禹治水

龍緣科技
DMC DRAGON MEDIA CORPORATION

台北市敦化南路一段7號5樓之一　顧客服務專線：(02)5778101



祥獸獻瑞！





麒麟在此向大家拜年

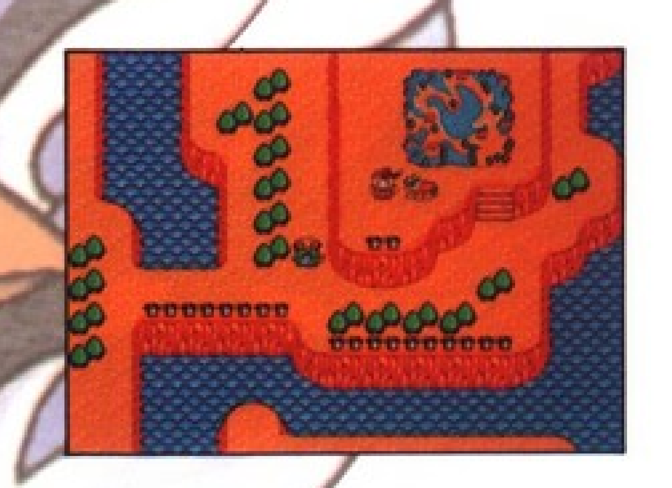
中文角色扮演遊戲經典之作

麒麟傳說

將中國著名歷史故事及各種傳說以深入淺出的手法展現，使你輕鬆獲得各種知識。











12月份有獎徵答中獎名單如下：

陳明江	沈定國	林益慶
禹如琪	蔡豪軒	韋家弘
游政憲	張勝隆	梁依婷
陳衍州	黃姿慎	張哲祥
張家舜	嚴千里	楊智凱
楊淵升	張家豪	許明正
張智偉	葉偉成	徐寶豐
陳文淵	蔡麗端	林仁吉
黃賀德	陳儀諒	麥登富
江慶璋	黃炳坤	李建興
紀冠州	陳信宏	鄭世明
許端峰	廖益賢	楊明誠
歐陽鴻巖	梁昌浦	陳昇振
周琦益	黃忠翌	陳嘉宏
陳俊宇	高志宏	楊志信

(以上45名，另5名未寫姓名，共計50名)





龍緣科技

台北市敦化南路一段七號五樓之一
顧客服務專線：(02)5778101
郵政劃撥帳號：1713270-7

第一次抽獎得獎名單如下：

第二次抽獎預定二月三日抽出50名
於上兩次活動得獎者100名，獎品預定於二月四日寄出。

查詢電話：577-8101服務部

誠徵：

(1) 售後服務員：
工作時間：下午4時至7時，在校生工讀可。
工作內容：協助顧客安裝，使用遊戲；測試遊戲、Game Study。

(2) 美術設計 、企劃人員、程式設計
條件：個性進取、工作認眞、無不良嗜好者。
請將履歷表寄龍緣公司人事部收

【麒麟傳說之製作理念】

敬愛的顧客：

本公司自從推出萬里長城之邊城奇俠以來，

收到很多來自不同年齡層的朋友們的來信和電話，或親切的和我們討論故事的內容，攻略的方法，或率直的評論我們的缺點，指點我們改進的方向，在此特別向這些鼓勵我們、關心我們、指導我們的朋友道謝!

雖然我們的第一個作品還有很多不　熟的地方，但仍有許多朋友熱心的告訴我們:肯定我們的作品，喜歡我們的風格。光憑這一點激勵，就足夠讓我們這一群人感到再大的努力和辛苦也是值得的!

本公司預定在今年春節前推出第二個作品--**麒麟傳說**，

　麟傳說的時代背景設定在大禹治水的年代，爲邊城奇俠之前傳，延續著邊城奇俠的系統和風格，保留邊城奇俠下述之特點:

(1)知識型中文角色扮演遊戲

(2)高解析度的畫面表現，視　美感的追求

(3)配合地形變化而設計的精緻戰鬥背景

(4)隨時隨地存取之記憶系統

(5)附有全部地圖之上百頁攻略本

(6)完整而充實的劇情和演出

此外還作了下述改進，使麒麟傳說比第一個產品更加　熟:

(1)快速總攻擊:

在邊城奇俠裡我們嘗試努力"避免練功痛苦"的理想，但仍有很多朋友認爲仍須練功，因此我們創造"快速總攻擊"功能、並降低遇敵率、提高撤退率來使麒麟傳說更趨近於"避免練功痛苦"的理想。麒麟傳說中對雜兵戰，若使用總攻擊命令時，勝負幾乎都可在一回合內決定，比邊城奇俠的約三回合，戰鬥時間謹須三分之一。

(2)更精采的對大魔頭戰:

麒麟傳說之大魔頭，有些會複數出現，不只一位而已，因此對大魔頭戰更有變化，更精采有趣。

(3)豐富有趣的迷宮設計:

加重了解謎的要素，使得迷宮更爲有趣。 麒麟傳說的每一個迷宮都有主題，例如:推理迷宮，箴言迷功，漆黑迷宮，陷阱迷宮等不勝枚舉。

(4)增設裝備功能

(5)增加物品的種類

(6)改進移動的平滑度

(7)地圖設計更爲完整

(8)角色、敵人造型的設計更爲細膩

(9)整體設計去蕪存菁，更爲緊湊，想定遊戲時間約25小時

故事概要:

涿鹿大戰，龍族幫助黃帝打敗蚩尤後，大地獲得一段時期的寧靜與和平。

魔族經過一段時日的潛伏滋長後，於堯舜時代，再度侵擾中原，大肆破壞地理環境，造　當時洪水泛濫，魔獸橫行的亂局。堯、舜分別派出鯀、禹父子治水平魔，但遇到四大難關，始終無法克服，分別是:

(1)黃河源流之水龍珠被竊，源流失控，大水不斷洶湧冒出。

(2)北海冰窖被噴火魔佔據，萬年堅冰逐漸溶化，冰水流向大地。

(3)金沙江之魔將翻沙鯰不斷翻滾泥沙，淤塞全國河川。

(4)魔王施展水泄大法落下無止息的雨水，各地洪水不止。

爲此母神乃徵召勇士協助治水平魔，於是富有正義感的龍族祥獸小麒麟出現在神獸之林……

免費奉送三大贈品:

(1)近百頁含攻略提示之精美說明書

(2)邊城奇俠冒險隊伍之精美貼紙

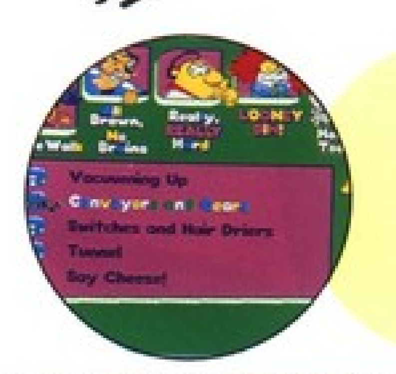
(3)參加龍緣科技公司新遊戲抽獎之印花

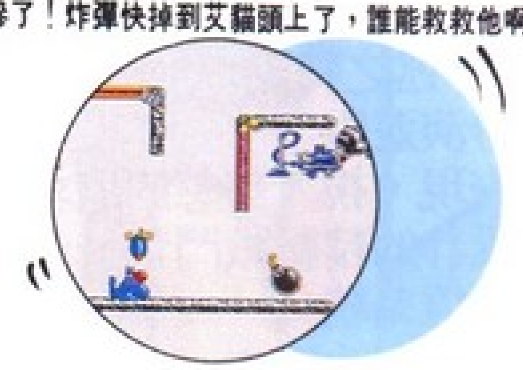
艾貓 鼠德

大戰數回合，
搞盡一堆笑話，
絞盡你的腦汁！



1.零散的元件，如何設計一套自娛娛人的精彩裝置呢？



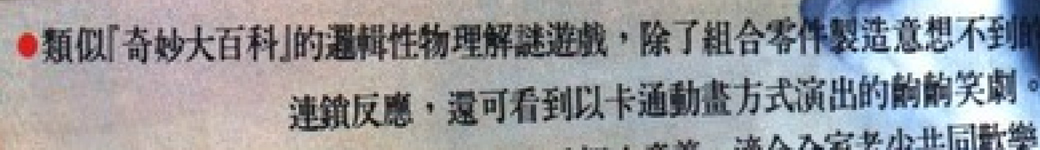


2.慘了！炸彈快掉到艾貓頭上了，誰能救救他啊？

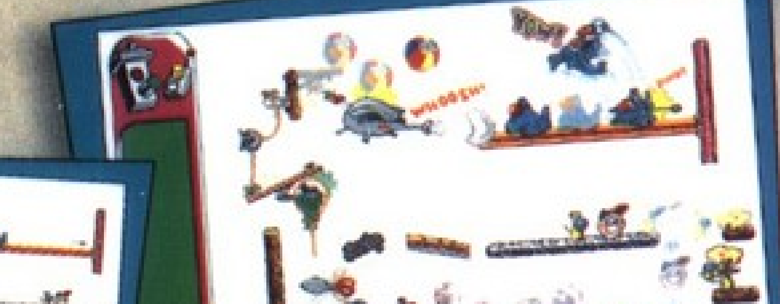


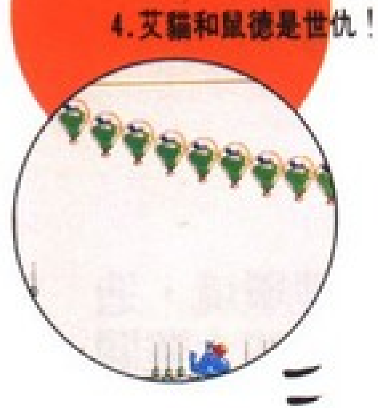
3.可以選擇不同的題目及不同的難易度。

動腦 Sid & Al's INCREDIBLE TOONS



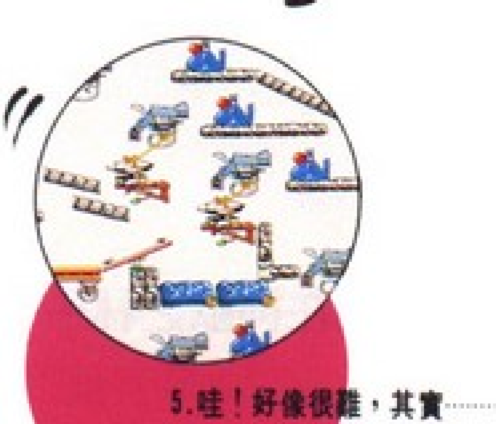
- 類似「奇妙大百科」的邏輯性物理解謎遊戲，除了組合零件製造意想不到的連鎖反應，還可看到以卡通動畫方式演出的鮪餉笑劇。
- 趣味十足，百分之百搞笑動腦，具有益智之意義，適合全家老少共同歡樂。
- 共有100種奇形怪狀的內設謎題，而自行設計的謎題也有71種不同物品、人物可以運用。
- 4種遊戲難易等級。





4.艾貓和鼠德是世仇！

- 遊戲內設抓圖熱鍵 Alt + S ，您可以保留以DP II的LBM格式儲存的可愛圖形。



5.哇！好像很難，其實……





Dynamix
PART OF THE SIERRA FAMILY

軟體世界
智冠科技有限公司
代理製作發行

SIERRA®

Leisure Suit LARRY® 6

Shape Up or Slip Out!

幻想空間⑥萊里渡假去

寂寞芳心何處去？中年情懷向誰敘？

一朝美女投懷抱，青春作伴好愛侶！

——貌不驚人的萊里又一次的愛情大進擊！

~新特色~

- 全新的操作介面，物品欄的物品五花八門，有“各式”用品和工具。除了圖形指令，還有可以順手使用的下接式選單能進行儲存取出及各種輔助選項。
- 幫助萊里征服九位脾氣不同的惹火女郎，赴湯蹈火，在所不辭。
- 更有趣、更好笑的謎題，有點色，又不會太色哦！



軟體世界
智冠科技有限公司

戰爭，是一種藝術！



聯軍動用了龐大人力以計劃並評估諾曼第登陸作戰的執行，特別對於諾曼第戰場地形研究及德軍守備戰力的牽制，運用了大量的情報工作及欺敵戰略。

但是在德國陸軍元帥隆美爾的洞燭先機中，地勢險要的諾曼第地區以擁有相當的防禦工事基礎。

西元 1944 年 6 月，聯軍在登陸諾曼第前後遭遇的艱險和德軍如何利用地形之利給予計劃周詳的聯軍重挫，現將完整重演！

－以地面戰鬥部隊指揮官身分，操控全戰場的戰略模擬遊戲－

- 15種不同地形，包括沼澤、森林、海洋、灘頭碉堡……。
- 近 500 包括海陸軍種單位。
- 數種戰鬥形態及各種不同類型任務。
- 眞實的天候影響及氣象預測。
- 玩者可選擇德軍或代表聯軍中的美軍指揮官，可以和電腦對抗或邀朋友共玩。
- 對敵方資料及情報可以自行調整提供之多寡，以增減遊戲困難度。
- 結合歷史劇情。

BATTLESET 1

FOR VICTORY

D-DAY UTAH BEACH-1944

勝利大決戰

猶他海岸攻防戰

軟體世界

智冠科技有限公司

代理製作發行

THREE-SIXTY

熱烈發售中！

中文版全新上市

COBRA MISSION

日本NEC 9801 美少女遊戲
移植 IBM PC 第一彈

You stumble back to your office after a long, hard day of detective work. You can't wait to get cozy with a bottle of whiskey, but your answering machine has an urgent message. "This is a life and death emergency. Women are disappearing. Donna's missing. Please, come quickly." Donna's rescue is only the beginning of an adventure that indulges your wildest fantasies as it plunges you into fun and danger. While on screen you're dazzled by innovative and original Japanese animation that's taking other countries by storm, and is now available in the U.S.

渡假勝地眼鏡蛇市陷入恐怖份子控制中！你的紅粉知己急電求援！只有你能解除這危機！

"Cobra Mission is unique."
Computer Game Review"

"...quite an original."
Strategy Plus"

"I have to admit I enjoyed it."
"Game Bytes"



請至全省及香港地區
各電腦門市、書局指名選購或電洽本公司







美國 007 式的情節／日本漫畫式的畫風／貫穿全場的美少女們共同編織出這段冒險旅程!是各位『大人』們休閒時的佳品!不應輕易錯過的角色伴演遊戲!

限 抱歉！本片未滿18歲者請勿購買

代理發行・生產製造 微 波 軟 體
TEL:(02)369-5077 FAX:(02)369-5177



PC GAME設計基礎

本CAI主要是解說GAME製作上的一些基本技術，針對時下最流行的VGA相容遊戲，分別解說視訊系統、音效、動畫原理、周邊設備、控制動畫……等等的基本程式設計要點，PC GAME設計基礎包括書本和磁片，方便互相照印證，書本厚594頁，磁片則有1.2M軟式磁碟片三片，檔案近百個，內容如下：
爲了速度及其它的考量，程式全以Microsoft MASM組合語言撰寫，讀者最好多少具備一些組合語言基礎。雖然書中對程式也做了詳細的註解。

- 抓取13h模式圖形
- 顯示13h模式圖形
- 抓取12h模式圖形
- 顯示12h模式圖形
- PE2上抓取中文
- 13h模式下顯示中文
- 產生動畫的方式
- 電腦動畫原理
- 顯示單、複數角色
- 軟體捲動背景
- 控制動畫角色
- 控制PC喇叭
- 控制聲霸卡
- 控制滑鼠與搖桿
- 顯示中文
- 硬體軟動背景
- 幾種產生亂數的方法
- 鍵盤原理與修改

訂購方法：坊間尚未發售，暫只接受郵購。

（1）台灣地區：每套訂價新台幣1,500元，包括掛號包裹等一切費用在內，以劃撥方式郵購，也可以到郵局申購匯票，以限時掛號寄出，會比劃撥快些。
郵政劃撥號碼：17072888　地址：桃園市永康街35-6號　收款人：許宗禎
TEL：(03)337-8559　FAX：(03)332-1802

（2）海外地區：請到當地郵政機構申請國際匯票寄來，申請手續及方法請洽詢該郵政機構相關辦事人員，各地區定價如下（包括郵遞費用）；港澳地區HK：470　馬來西亞RM 160　新加坡S$：105

（3）其它地區：請先傳眞、來函或來電查詢。
電話：X-886-3-3378559、FAX：X-886-3-3321802（X代表您所在地區的國家代碼）
地址：NO 35-6,Yung Kang St, Taoyuan,TAIWAN R.O.C　姓名：Mr. Shu Tsung Cheng

軟體世界 星馬 快訊

軟體世界智冠科技有限公司已於1993年9月正式登陸大馬成立分公司，爲新加坡、馬來西亞讀者及玩家提供更親近的服務，鑑於市面上盜版產品之猖獗，請各位支持軟體世界的朋友認明**以盒子爲包裝而且加印／貼有馬來西亞分公司住址電話的正版產品**，以免權益受損。如果您無法在當地購買到我們的產品，請撥馬來西亞分公司服務專線 --**(03) 717-5206** 或寄信至

13A,JALAN SS21/60 DAMMANSARA UTAMA,

47400 PETALING JAYA,SELANGOR,WEST MALAYSIA

我們設有郵購專案，爲各位提供最迅速的服務。

特約作家甄選

徵文公佈

特約作家甄選文章公佈

作家檔案

姓名：卜起經
年齡：23
學歷：大學
職業：學生
電腦配備：486、SB PRO Ⅱ、S-VGA、4MB RAM、345MB HD
擅長遊戲類型：策略、戰略、智育
GAME 齡：6年中
中文輸入速度：注音，哈哈！
其他電腦專長：程式設計、修改、測試

自我介紹

來哦！來哦！剛出爐的"甘蔗"（台語），啊！啊！是作家啦！不好意思啦！時機欠佳只好多騙幾個稿費了。好不容易在明察暗訪下把一些人給"作掉"現在才能跟各位在這裡見面的，居然還有人要我的相片，老實告訴你：「不給！」要的話就找林青霞、酒井法子去吧！嘿嘿！如果要到的話也幫我多拿幾張，OK ？（我好像看見有人中風了，還是快進入正題吧！）

筆者畢業於嘉義高中（有沒有學弟要幫我要照片的？哈哈！），現在是在逢甲，接觸電腦大概也有八、九年的時間了，那時候還是因爲學校裡有個科學展覽被同學一塊拉去看才第一次見著了眼前這奇怪的東東，還問了現在在清大資研的那位同學一個現在想起來都還會不覺然會心一笑的問題：「BASICA 是什麼東西？」當然也就在這因緣際會的情況下同電腦遊戲結下了不解之緣。

就和一些前輩一樣，在跟父母胡扯瞎掰一番之後擁有了屬於自己的一部 PC，印象十分深刻的就是那部 8088 的 XT 不二價 27，000元，好貴！原本跟父母信誓旦旦地說絕對不會拿來玩遊戲的承諾在兩個禮拜的痛苦煎熬後，終於…那時候的遊戲種類當然没有現在這麼多，而且動輒三、四百元之譜，對我們這種窮苦人家而言根本就是一種奢侈品，所以除了電腦公司送的幾個簡單的遊戲，像武士道、食人鷹、酒吧、小蜜蜂這類的動作遊戲消遣消遣罷了！那時候有種紙袋裝的遊戲，價錢十分平民化，不過數量並不多，印象比較深的像是跳跳鳥、超級運動員、空手道，後來這款紙袋裝的遊戲被紙盒裝的遊戲所取代，發行公司也從早先的 TANDLY 改爲現在大家都十分熟悉的軟體世界，也因爲那時遊戲相當地便宜，筆者收集了一整套的平民版遊戲，可惜在台灣的海島型氣候濕氣滋潤下現在都完蛋了，只留下殘存的屍骨供人憑弔了！嗚嗚！抱歉！怎麼突然感傷了起來，還是談談正事吧！後來眞正讓我一頭栽進遊戲中的是 SIERRA 的國王密使Ⅰ代，有一就有二無三不成禮，就這樣一直到了現在的Ⅵ代，可別小看它哦！筆者一直相當欣賞 SIERRA 的文字冒險遊戲，在那個時候可没有現在的人性化操作介面、低互動性之類的訴求，再加上遊戲本身的交談能力有限（"看"不懂你輸入的句子），往往爲了一個句子要折騰上半天，也因爲這樣翻字典的速度變快了，聯考的英文分數就成了保障，多少？好像接近90吧？哈哈！

後來就因爲三國志Ⅰ的緣故迷上了戰略遊戲，經常是通宵徹夜、焚膏繼晷地征戰大江南北，這股三國熱一直到現在都還是方熾未艾呢！在這之後比較著名的像完美將軍、沙丘魔堡Ⅱ也都曾讓筆者陷入烽火燎原的沙場上，每一次披掛上戰場總有壯士一去不復還的決心，當然也就讓成績單千瘡百孔地佈滿傷口和"血跡"了！RPG 則是另一個成績單永遠的痛，第一次接觸的 RPG 好像是巫師神冠吧？這之後又有叁之石、魔法門Ⅱ、創世紀Ⅴ等等的 RPG，不過最讓筆者感到頭痛的是巫術Ⅶ代，大概是第一次接觸巫術系列的關係吧!? 就連最後的結局都很讓人傷腦筋，當然這也是爲續集埋下了伏筆，搞不好會出現人性的掙扎，到現在都一直對把那女的交給那渾球耿耿於懷。另外就是最近才玩過的 叛變克朗多，文字內容之充實足可睥睨群雄，英文底子不夠的人恐怕要錯過向來都有驚人之舉的 DYNAMIX 這個 RPG 處女作了！

玩遊戲的人多多少少會接觸到一些程式語言，當然筆者也不例外，當初在學組合語言的時候找不到教的人，只好一本書一本書慢慢地K，爲此還曾請教過現在大宇的 T.M.H.（笨冥紅先生），瞭解寫 GAME 人心中永遠的痛，於是痛下決心－－交一大堆女朋友，哇哈哈哈！（知道爲什麼不給照片了吧？）好像有點過火了，不多說了，有機會咱們沙場上見了！

徵文公佈

我看伊卡斯特傳說

/卜起經

故事背景



故事是以伊卡斯特王國受王國魔師指引的魔教叛亂，國王緊急召回忠心的侍衛長，將年幼的王子帶離王宮，臨行前帶著皇室的信物，十八年後侍衛長告訴王子眞相，於是便展開了復國之旅的序幕……好像這年頭大家對王子公主特別有興趣，先有失落的封印，又有伊卡斯特傳說。遊戲一開始便是一個騎著快馬的人，急奔皇宮，之後就是一段對話，這段開頭動畫做得還可以，不過流暢度和分鏡都有待加強。



遊戲畫面

遊戲的畫面是採用類似破壞神傳說的3D 45度角俯視方式，畫面的繪製相當細緻，特別值得一提的就是背景會不斷地捲動，對螢幕來說也提供了一點保護作用，倒是相當不錯的一個設計，而鍵盤的反應也不會太遲鈍，在286上也有相當水準的表現。地形的高低起伏和多種不同的地形設計使得這個遊戲在畫面上表現得可圈可點，而人物的繪製也相當不錯，主角們都有非常可愛的SD造形，不過那些怪物好像也十分可愛，要不是爲了經驗值還眞捨不得砍上一劍呢！



戰鬥系統

這個遊戲另外值得一提的地方是它的戰鬥系統，使用同一魔法可以選擇單獨或是群體攻擊，當然回復系法術也可以如法泡製一番。魔法使用十分漂亮，攻擊動作也可以從螢幕上看得一清二楚，主角被打中時還會流眼淚（好像只有男生會，大概是那個時代的女生比較強壯吧?!不過現在好像也是，筆者就常被班上的女生欺負，搞不好那天會有個女人國的RPG呢！），不過話說回來這並非十分合理，因爲傷害力好像也被平分了，難不成一人份的毒藥給十個人吃就毒不死人了？配備不同的武器攻擊時會有不同的光弧，不過這個遊戲好像是沒有「完全防禦」這回事，再怎麼弱的敵人都會讓你撲簌簌地流下眼淚（PS.女生例外），而且攻擊精確率高達100%，實在是有點誇張，攻擊的方式也單調了些，最好是能加入一些特殊的攻擊方式，像是集中攻擊、一擊斃命之類的。

喔！差點把它最特別的地方給忘了，當你遇見敵人時如果不按下 Ctrl 鍵電腦會自動幫你作戰，不過，平心而論筆者好像還沒有見過有一點點稱得上是人工智慧（AI）自動作戰的遊戲，好像也只會揮揮刀劍斧頭之類的「東東」，連物品都不會用，要想在混亂的世界裡苟延殘喘地活下來還是相信你的左右手會比較有安全感些。話說回來這遊戲還有個蠻貼心的設計，萬一不小心「掛」了它會自動幫你取回上一次儲存的檔案，不過你也別高興得太早，也許是爲了提高遊戲的難度，在城內和迷宮裡面都不提供儲存的功能，所以最好在進入之前就先存檔，免得一失足成千古恨。還好逃走成功的機率蠻高的，這好像跟敏捷度有點關係，另外，攻擊順序也受到這個屬性的影響。



魔法系統

遊戲中的魔法種類並不是很多，但是該有的都不缺，除了像前面提過的單獨和群體可以使用同一法術（簡化魔法系



統），施展魔法時的動作和畫面的處理（像是從天而降的閃電，突然掉下來的火球）相當不錯，說明書中也把所有的魔法都列了出來，對魔法使用有問題的玩家可以參考一下。不過如果真對施展魔法有興趣的話，筆者還是建議你買一套魔法門系列或是巫術系列的遊戲，尤其是後者，光看說明書就值回票價了！不過玩巫術系列的遊戲是需要有大無「謂」精神的（功課無所謂、時間無所謂、吃睡無所謂、朋友無所謂……），否則我想魔法門系列還是想嘗試魔法世界玩家最好的選擇。

●屬性設定



這好像是屬於美式 RPG 的專利，似乎從未見過中文 RPG 有過（中文化遊戲除外），當然這遊戲也不例外，就像一般「簡單」的日式 RPG 一樣，只有幾個基本屬性，像是主導殺傷力的戰鬥力、有沒有辦法繼續撐下去的生命力，還有不管怎樣都一定會有的魔法力（賣點所在嘛！）。很特別的一點是鞋子會影響敏捷度（正相關），而不管身上裝甲（負相關）有多重的沒關係？哈哈！忘記了它是個簡化的 RPG。另外，經驗值在升級之後會歸零重新累積，非常特別！

●音樂音效

比起遊戲的畫面來說，遊戲的音樂好像要遜色多了，雖然也會隨背景不同而切換，但是幾乎都是一些輕快的音樂，沒有什麼特色，音效方面也是平平無奇，所以筆者在讓這遊戲玩時都會讓那部 amplifier 休息一下……咦？你沒有發現嗎？我是說它玩我耶！

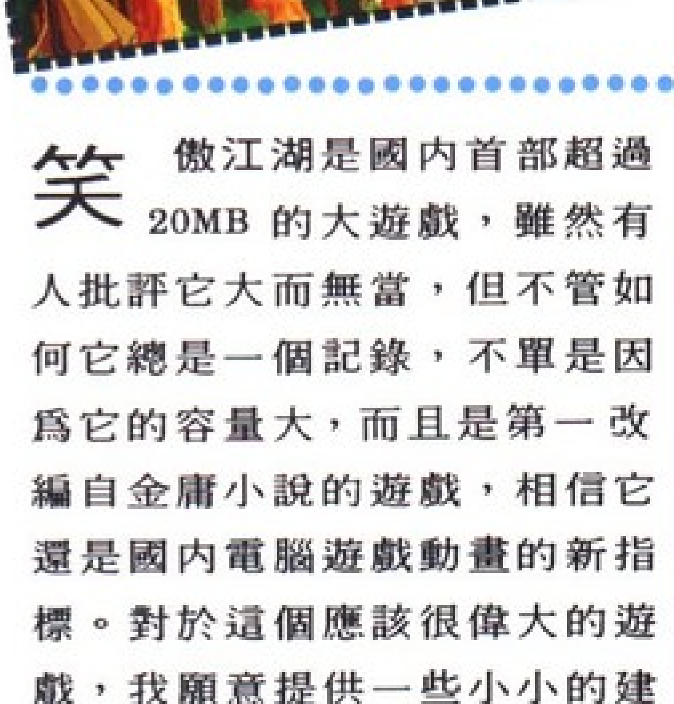


現在的遊戲大多提供了自動繪圖功能（連動作遊戲也不例外），然而此遊戲並沒有（不知道是不是我太粗心沒發現？），還好遊戲中的迷宮都沒有故意要刁難玩家的地方（突然想起某個玩「小白鼠」走迷宮的 RPG），反而是一些城鎮和洞穴不怎麼好找，往往跑錯地方客死他鄉，就算沒有自動繪圖至少說明書上也該有張像樣一點的城鎮地圖吧！不過筆者的方向感好像特別差，怎麼看也看不出說明書上的地圖是幾號的……哦不！是畫些什麼「東東」。

遊戲中訊息太少常常不知道下一步要做些什麼，完成的任務好像就只是要去找到同行的夥伴（很多中文 RPG 的共同特色），往往不知其所以然，偏偏缺了這些人就算你是大羅天仙也過不了關，遊戲帶有十分濃厚的日式風格，再加上十分簡化的操作介面簡直就是遊樂器的 PC 版。中文 RPG 好像始終脫離不了直線式的日式路線，其實玩家不見得全都是遊樂器家族的成員，實在是沒有必要迎合這些人的口味，如果始終脫離不了那種陰影，臺灣的軟體就永遠無法走出國際舞臺，相信這只是一個開始，而不是永遠的夢魘。



常聽到有些人抱怨 PC 上的 GAME 畫面粗糙、操作不便等等的話，卻不知道 PC GAME 和遊戲器上的 GAME 有著天壤之別，近來由於電腦執行速度、顯示配備，以及記憶體容量的進展迅速，使得 GAME 的技術也就更上層樓，不但有迎頭趕上大型電玩的趨勢，而且已經凌駕於一些遊樂器的水準之上，但是，遊戲有分門別類的必要，一如動作類的必須流暢、角色變化多、控制靈活、背景和角色對比鮮明、背景音樂明快而貼切。而戰略遊戲則須有良好的操作介面、簡單的操作規則，另外最好有熟知的歷史背景、典雅和激昂的配樂。智育類的不外乎傷腦筋的問題，主要是規則簡單、題目困難（不服輸嘛！），造型鮮明有趣，大致如此嘍！不過炒大鍋菜的也不錯，最近的遊戲有此傾向，多是混合了若干類型的特點而成的，成功的像沙丘魔堡 II（動作即時戰略），失敗的…不勝枚舉…。



玩家觀點 ／JACK LIOU

我看笑傲江湖

笑傲江湖是國內首部超過20MB 的大遊戲，雖然有人批評它大而無當，但不管如何它總是一個記錄，不單是因爲它的容量大，而且是第一改編自金庸小說的遊戲，相信它還是國內電腦遊戲動畫的新指標。對於這個應該很偉大的遊戲，我願意提供一些小小的建議。





首先是這個遊戲的結局處理得不是很好，不完全是因爲“請期待第二部東方不敗”的關係，而是岳不群居然是敗在令狐沖的“一字電劍”下（華山劍法和恆山劍法，橫豎都是一個字，當快速的使用時，就成了名符其實的一字電劍），我想廣大玩者都希望岳不群是敗在破盡天下武功的獨孤九劍下，這樣令狐沖不但勝得光榮，也稍可安慰岳不群爲練避邪劍法所付出的慘痛代價。因此我想如果在設計上變更爲令狐沖在與岳不群大戰幾回合後，眼看不支時忽然靈光一閃的想起了風清揚的教誨，終於悟出尚無法學會的獨孤九劍第五式，然後在一陣驚人的動畫後，正義終於戰勝邪惡。這樣似乎較合乎原著精神。

接下來我應該讚揚製作群對獨孤九劍的巧思。我相信這種喊出盪劍式後像一陣旋風般衝向敵人的電影手法是國內獨創的，雖然招式上有抄襲電影之嫌，但還是可以看出製作的嚴謹，當我第一次見到時眞有感動的感覺，但一旦融入劇情之後，就覺得有些難以忍受。想想，獨孤九劍不是應該要先發制人嗎？怎麼可能先要運功一陣才能發功呢？雖然拿原著精神來批評遊戲設計是不公平的，但個人想表達的是這個精巧的設計用在此地並不是很恰當。如果軟體公司能把這種技術拿來發展一套類似電影“倩女幽魂”的遊戲，那就再好不過了。當我們飽受外國巫術的“洗禮”後，如果有一天能在顯示器前看到一位很中國化的道士大喝一聲“般若波羅密”，瀟灑的反身取弓拔箭射向妖魔鬼怪，那將是一個多讓人感動的畫面啊！而由於笑傲江湖的成就，我相信已經沒有技術上的問題了，再加上中國鬼怪故事的博大精深，取材也是沒有問題才對。

笑傲江湖在內容上引進了許多的電影手法，這是值得鼓勵的。像是動畫設計、招式設計、配樂引用以及專業人員所錄製的語音，都可看出製作群的用心與軟體公司將遊戲精緻化的決心。但也許是受太多電影的影響，以至於像大部分的現代電影一樣，太注重特技的表現而使內容流於空泛，這是非常可惜的。希望軟體業者能比電影業者更早覺醒，畢竟大多數的玩者都希望遊戲軟體能陪他度過一段較長的時光，而不像電影只是 100 分鐘的聲光享受而已。

製作中國化的遊戲是一個正確的選擇，先不要說中國人已佔了全世界的四分之一，就拿中華文化的深遠影響來說，足以使得中國化的東西可以很容易的打進日本、韓國以及大部分的東南亞國家，如果再加上西洋人不時吹起的中國風，前途眞是不可限量。但是看到日本人已做出比中國人還精美的中國化遊戲軟體（如三國志Ⅲ）時，國人在敬佩之餘，更應謹記“男兒當自強”不是嗎？

／賴岱佑

RPG的劇情方向

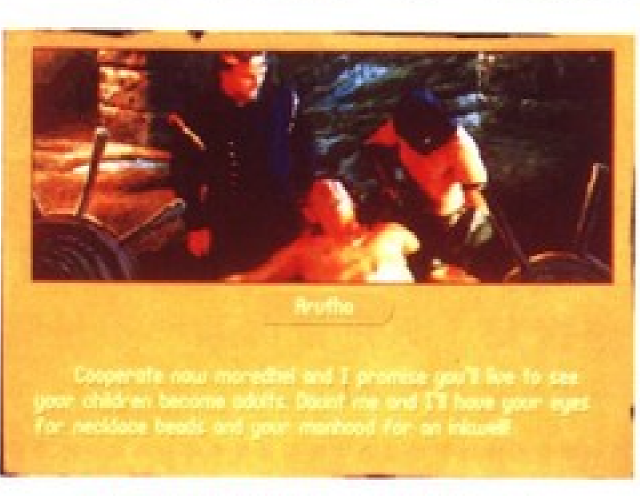


簡單的RPG——西遊記



異域奇兵的戰鬥是「三不五時」的事

話說古今中外的RPG，若是內容平淡，一關接著一關，直線發展，那就顯得平淡無味了。而這類直線發展的RPG，依小弟的淺見，應歸屬於〞練功型〞。小弟是不大喜愛這種〞練功型〞。因爲光練功，就要花費好幾個小時，對於學生及上班族來說，眞是一件苦差事。本就沒有多少時間玩GAME，還要練功！這降低了玩者的興趣了。最可惜的是，在練功時，怪獸都大同小異，一大堆三胞胎、四胞胎一模一樣的，哇！那才眞大打折扣。像這類〞練功型〞的遊戲也是有補救的辦法，那便是怪獸多樣化，這不僅能吸引玩者的興趣，而且也在無形中加強玩者的信心，將遊戲完成。否則到頭來，大家都在尋找無敵法，像一些生命力不滅、法力無限、裝甲不壞……那玩RPG便只是打打魔王、看看結尾動畫而已了。但RPG能如此吸引大衆，最主要的是劇情，不是嗎？



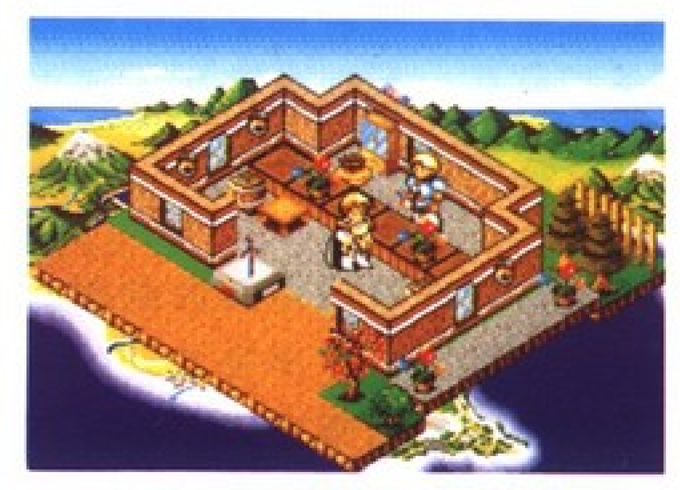
劇情複雜的叛變克朗多

劇情是一個RPG的精髓，所以多線式的發展是必要的。傳統的RPG大都是一位王子或武士之類的神奇勇士，去征討邪惡的魔王，在路途上征戰殺戮，所得的情報也不外乎是魔王的暴政或巢穴地點。我並不是反對這類的劇本，但好像居民都是好好先生哩！問他們魔王的巢穴在哪兒？他們便回答：「啊！在××山啦！要小心哦！」咦？眞奇怪？一問就通。有時也蠻好玩的，你問他其它的事，他卻又回答你莫明其妙的話。有時放一個人物在那，問他話卻只回答你「嘻！」或「哈」！。這樣好像有點奇怪了，相信RPG玩家一定有遇到這種情況。





多線式的RPG-Ultima Ⅶ



伊卡斯特的線索不好尋得

不如改成「嘻！東城那家的米店，昨天掉了一包米，結果是老闆娘拿去煮飯了。害得老闆窮緊張。」像這樣一小段話，可能會有趣些。如果再加上一些不同顏色的關鍵字，提醒玩者相信會更有深度。依小



九五眞龍中加入了奇門八卦文學

弟目前所知，國內好像還未出現這類的RPG，不知是否可採納小弟的建議，我相信大家都會期待的。在外國的創世紀系列中，人物的對話，有虛有實。這是很合乎邏輯的，像前面所說的，不可能所有村民都是好好先生的。國內的RPG也有漸漸進步了，眞値得高興。

RPG可以說是一本活的小說，主角的決定就是自己的決定，使你彷彿脫離了現實的生活，而來到了一個您不用擔心生老病死（生病了，可以醫，這兒的醫生，醫術老到，個個都是再世華陀，所以不用怕。失敗了可以重來，再接再力，啊！別忘了要儲存哦！），您可以是一位武士，也可以是聖者，消除邪惡或另有目地，這完全是屬於您的世界。至於成敗，操之在己！



以太空爲背景的太空聖戰士



呑食天地以三國時代爲背景

但要能使玩者有上述的感覺，劇本還是很重要，在這小弟想說出已在內心深處很久的構想。在玩者面臨一個事件下，他必須去思考，因爲這一個決定會使未來所遭遇的情況有很大的轉變，因而導致不同結局，這不僅會使玩者一再回味，而且每次的結局都不同，有悲、有喜。但強調一點所謂的悲，並不是在螢幕上寫個GAME OVER罷了！而是一個合理的故事結束。我打個比方，例如：「武士凱德，在與魔王交手中雖受到嚴重的傷害，因而難逃死神的關照。但如此堅強的精神，卻又使得他有再生的力量。凱德要再度站起來嗎？」這時也等於詢問玩者的意思，是否取回進度再繼續了，這樣較爲婉轉是比較容易接受的。否則相信各位玩家都有如此的經驗吧！在殺了無數的敵人後，終於到了最後時刻……與大魔王交手！但本身的級數還不夠高，頻頻受大魔王的功力逼迫下，還是難逃命運安排而陣亡了。



時空異變的故事冗長

結果卻出現GAME OVER這幾個大字在眼前，眞叫人灰心。

常常在談論RPG的劇情時，不外乎是因爲過不了關，找不到寶物或訊息，這時你的朋友一定會對你說：「啊！我知道！你只要到某某城的某某村找某某人，他會告訴你方法的。」這雖然對於玩者有莫大的鼓舞，但如此一來便失去了探險的趣味了。但如果是多樣的發展，你們的談論可能會有改變哦！咱們來聽聽看！「嘿！你到了那山洞前，不是有塊巨石阻擋嗎？那你怎麼辦呢？」「我把巨石用火藥炸碎了，這是城主告訴我的。然後通過山洞，來到魔族的巢穴，我將他們一網打盡。結果回程時，魔族反倒從山洞大反攻，害得我疲於奔命，最後終於消滅了魔族，嘿！不賴吧！」「嗯！厲害！厲害！但我遇到了巨石便折返回到村莊，再向村民請教，雖然城主給我提示，但我還是接受了村民的方法，由水路出發，借了艘船到達魔城的山脈，那兒我遇到了魔族，但他們很和善，且由他們口中得知，現在的魔王是一個野心家，他利用軍事的力量控制眞正的國王，所以希望我除去邪惡的魔族野心家，我又向他們學習了一些法術，便向魔王城邁進，除掉了野心家，也化解了人類和魔族長久以來的恩怨了！」你的朋友這時恍然大悟的說：「哎呀！我倒忘了魔族並不全是邪惡的，魔族中也是有善良的朋友。反倒是我見人就殺，激起他們的憤怒才引起爭端！」嘿！各位讀者，小弟這樣的構想不錯吧！不一定要局限一個結果，對不對呢？



沒有顯著結局的魔法門

我很期待有更充實的RPG GAME。在此也順便向製作GAME的大哥大姊說聲：「謝謝！謝謝你（妳）們帶給大家歡樂及驚奇的世界。」



32位元的遊戲程式利器－WATCOM C

／馬路天使

各位大家好，筆者是馬路天使，由於上期結尾時陳志明犯了一個錯誤，提供了一個錯誤訊息給大家，故編輯部決定把他毒打一頓，目前陳志明仍在昏迷中，不知何時才能再執筆，因此筆者只好補上他的位置。

上期提到BORLAND C 4.0支援32位元程式設計，後來證實原來是32位元WINDOWS的程式，而不是32位元DOS。在DOS中，仍然只能編譯眞實模式的程式，實是大出意料，因爲在3.1版的時候，BORLAND附了一個16位元試用版的DOS EXTENDER，因此很多人預測BORLAND會投入32位元的攻勢中，沒想到BORLAND始終緊咬著『微軟』不放。『微軟』推出VISUAL C＋＋之後，又推出針對WINDOWS NT的VISUAL C＋＋ 32BIT EDITION。BORLAND C＋＋4.0的大部份特性均是針對VISUAL而設計的，甚至4.0中連DOS版的整合環境也不提供了，而且一直是附贈的TURBO ASSEMBLER也被拿掉了，User如有需要必須另行購買（包裝內附有TURBO ASSEMBLER的廣告，新版的功能不但不錯，似乎某些功能還很重要）。總括而言，BC＋＋4.0是針對WINDOWS而非DOS，如果是WINDOWS的設計師，筆者非常鼓勵各位用它，但若是只製作DOS程式，筆者倒情願用3.1版本，如果眞的要做大型遊戲，要上32位元，那筆者建議各位還是用WATCOM C9.5，再配上一套MASM 6.0或6.1較好。

就最新資料，又有兩個遊戲是用WATCOM C製作出來的，分別是SIMCITY 2000及DOOM（毀滅戰士）。證明32位元遊戲有日益增加的趨勢，另一方面亦證明很多公司都選WATCOM C作爲發展工具。由於WATCOM C在國內較陌生，而WATCOM C跟一般的C語言的編譯器有相異之處，故筆者儘量把已知的部份告訴給各位知道。

首先WATCOM C是一個32位元的編譯器，但不提供任何整合環境，只能用命令列來操作，對慣用整合環境的玩家可能會造成困擾。因爲WATCOM的設計理念一直都是定位在專業應用，用以製作龐大軟體的工具，而大型程式很多時候不能靠整合環境來設計，故WATCOM也省掉設計整合環境的功夫（整合環境會佔據很大的記憶體，而且對一些較低階的程式難以控制，故不適合發展大型程式，但WINDOWS對很多異常狀況都能控制，也不鼓勵直接控制硬體，故WINDOWS的整合環境效果會較好）。以下將WATCOM C9.5簡稱**WC9.5**。

WC9.5另一個特點是支援多類型系統，包括32位元DOS、WINDOWS NT、32位元WINDOWS、NETWARE、OS／2等（就是沒有16位元DOS）。雖然支援這麼多東西，但我們在遊戲製作上用得著的還是32位元DOS而以。在**WC9.5**的套件中，有一組名爲DOS／4GW的東西，是一個32位元的DOS EXTENDER，這是由Rational system公司設計來供**WC9.5**的使用者免費使用。DOS/4GW是該公司DOS/4G的子集，使用上比完整的版本有些限制，例如只供**WC9.5**使用，虛擬記憶只有32MB等，但因爲免付權利金，故很多遊戲公司仍是樂於使用。

WC9.5的一些特性恐怕是慣用BC或MSC使用者討厭的地方，**WC9.5**不提供線內組合語言，習慣把組合語言寫在C裡面的設計者又得把一些習慣改變才行了，其實筆者也喜歡這樣做，因爲可以把程式簡化，偏偏WATCOM就是不支援。嚴格來說WATCOM有提供類似的方法，你要先把組合語言部份造成一個類似巨集指令，再在眞正的程式中呼叫這巨集，在編譯過程中便會把巨集展開，筆者也不明白，這種技術比線內組合語言難度來得高，對使用者又不親切，爲何要用這種方法。

再來就是參數的傳送，絕大部份的C語言都是用堆疊傳送的，唯獨**WC9.5**會先用暫存器，用完後才開始使用堆疊。**WC9.5**所用的參數分別是EAX、EDX、EBX、ECX，詭異的是第一個參數用EAX，第二個用的是EDX而不是EBX，第三個才是EBX，最後是ECX。爲什麼？筆者推論是，EAX

是算術暫存器，故用作傳第一個參數是理所當然。EDX是 I／O的暫存器，平常用的機會也不多，而EBX是基底暫存器，用作一些陣列位置的開端，使用率比EDX高，ECX則是使用率最高的迴圈暫存器，如此作法可降低記錄暫存器資料記錄的機會。假如眞的是這樣，WC 未免考慮得太周到了。或許你會說有些時候我只做一些簡單的動作，還要把暫存器換來換去，未免太麻煩了。 **WC 9.5** 提供一些特別的線内編譯指引，可以改變很多規則，例如改用全堆疊傳送參數，改變參數使用的暫存器等，由於功能太多，不能盡述。

組合語言介面方面，筆者測試下來，某些程式用 TASM 編譯會當掉，但改用 MASM 6.0 卻能平安渡過，到現在筆者仍不明白其中原因。另外 **WC 9.5** 有一個 OBJTOASM 程式，能把 OBJ 變成組合語言，用T-ASM 編譯會出現警告訊息，但用 MASM 則没有。這就是筆者希望各位匹配 MASM 的原因。

整體而言 **WC9.5** 確是32位元的程式利器，卻不適合初學者，他擁有特殊的規則，必須了解太多細節才能使用得好，若要製作遊戲還必須要對硬體有較深入的認識。如果有機會，筆者會再把一些 WATCOM C 實作的程式解剖給各位研究。

接下來筆者要介紹另一個較少人聽聞的32位元 C ＋＋編譯器，SYMANTEC C ＋＋6.0(以下簡稱 SC)。SYMANTEC 以公用程式及麥金塔的編譯程式聞名，早一陣子SYMANTEC 把 ZORTECH 買下來，並把其產品 ZORTECH C ＋＋ 3.1 改良重新推出，變成現在的SC6.0。各位可能不知 ZORTECH 是最早開發 PC 上的C＋＋編譯器的公司，可惜其編譯器常有一些莫明奇妙的問題（如 2.0 版不能編太大的原始碼），使得在C＋＋中的地位被 BORLAND 壓下來。其實 SC 有很多地方已經改良過， SC 比 WC 『可愛』多了，第一， SC 一直提供線内組合語言，第二， SC 同時可編譯16及32位元的DOS程式，不像 WC 把 16 位元拋諸腦後（其實 WATCOM仍有售16位元的編譯器，但WATCOM並没有推廣它）。第三， SC 的 DOS EXTENDER DOS X是隱藏式的，不像 WC 好像要告訴全世界你正在用DOS4GW的 DOS EXTENDER。

爲什麼 SC 有這麼多好處，筆者卻不把它作爲首選呢？理由很多，最重要的是 SC 在中斷處理方面，做法頗爲奇特，它不像 BC 或是 WC 有中斷函數，它是用一種掛鉤的方式，先呼叫特定的中斷，再由中斷呼叫使用者自設的函數，這種做法故然使中斷函數較易譔寫卻也導致速度變慢，筆者曾試過把原來使用的聲霸卡程式用 SC 的編譯，聲音失眞的程度非常嚴重，但怪異的是把程式編譯成32位元卻又正常起來了。可是別高興，筆者的電腦是486DX-50，當筆者把 TUR- BO 關掉後再執行一次，馬上便當機了，這是因爲中斷處理太慢的原故。可以肯定一點，用 SC60 製作遊戲要克服的問題會比 WC 來得多，但效果不會來得好（ WC 是目前所見的C 語言編程式碼最快最緊密的）。

筆者認爲 SC 較適合用來作製作工具程式，因爲很多介面上的問題它都有提供相關的程式庫。但遊戲主體還是 WC 較好，畢竟有很多遊戲公司替我們作了榜樣。無論如何，眞實模式已發展到一個瓶頸，再要突破下去，非靠保護模式不可，如果可以還是早點學會比較好。

由於本欄剛開不久，不知各位最想研究什麼樣的製作過程，如果有好的建議，不妨來信提出，亦歡迎各位提供自己的製作心得，謝謝！



WATCOM C－32位元的編譯利器。

32位元視窗程式編譯工具—BORLAND C＋＋ 4.0

SYMANTEC C＋＋6.0提供線內組合語言

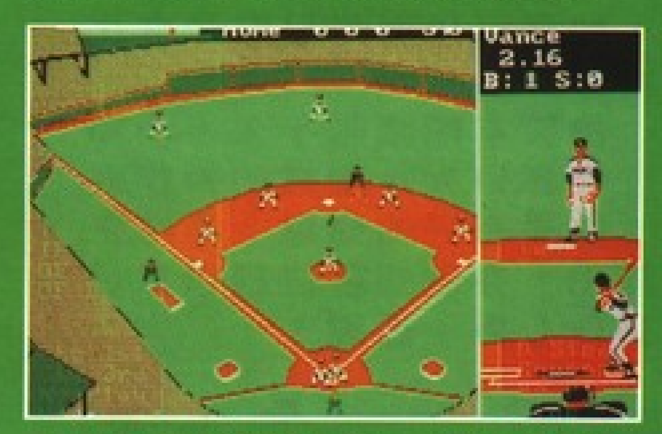
模擬城市 2000

眞人快打也是用WATCOM C製作的遊戲



作者／徐昌隆

時代眞的是在改變了，想當年我們這些棒球迷想在雜誌上找到一些跟棒球遊戲有關的訊息，簡直是難如登天。短短的幾行文字，就可令我們這些棒球遊戲迷閱讀再三。



早期的棒球遊戲 - 天生好手

好比『天生好手一代』時，居然連查看球員資料的按鍵都是自己在無意中發現（已玩了好幾個月），而其中所記載的累計資料更是我們這些棒球遊戲行家所興奮的。而這些種種跟棒球遊戲有關的訊息，是很難出現在電腦遊戲雜誌上，當時，雜誌上幾乎完全是RPG遊戲的天下。

All-Time League　Leaders In: Stat #　-　ERA (pitchers)

1.	Gibson, Bob - NL 61-75	1.12
2.	Brown, 3 - NL 00-30	1.33
3.	Johnson, Walter - AL 00-30	1.39
4.	Walsh, Ed - AL 00-30	1.42
5.	Mathewson, Christy - NL 00-30	1.43
6.	Alexander, Grover - NL 00-30	1.55
7.	Bender, Chief - AL 00-30	1.58
8.	Tiant, Luis - AL 61-75	1.60
9.	McGinnity, Joe - NL 00-30	1.61
10.	Waddell, Rube - AL 00-30	1.62
11.	Young, Cy - AL 00-30	1.62
12.	Chandler, Spud - AL 31-45	1.64
13.	Cooper, Mort - NL 31-45	1.78
14.	Newhouser, Hal - AL 31-45	1.81
15.	Chesbro, Jack - AL 00-30	1.82

同樣的，當時的棒球遊戲也是所謂的票房毒藥，君不見『天生好手一代』上市後，其實後面還有一些經理片、資料片以及 1.5 版，其中更新了許多原先一代的 bug（如投手防禦的錯誤），但就是因爲棒球遊戲（所有的運動遊戲皆是）是市場上的毒藥，所以廠商也不願意每套都發行了。

隨著台灣職棒的開打，資訊的普及，於是有愈來愈多人對棒球感興趣。另外接觸棒球遊戲的機會也非常多，因爲棒球遊戲早已是電動遊戲兩大王國（美、日）的大宗遊戲了。所以大家也經由遊戲知道了中日隊”落合博滿”的可怕（明年將轉入巨人隊、巨人隊的使用者有福了）、西武三劍客的威力（不過明年只剩”清原”一人，今後將是養樂多四連星的時代）等等。

在玩慣了外國的遊戲後，去年暑假中，『中華職棒』在沒有任何一款有關台灣本土棒球的 PC GAME 或 TV GAME 的情況下，一推出就造成市場上的震撼，高居排行榜久久不下，而各雜誌上也開始競相刊出有關棒球的文章，從此，台灣也像美日電腦遊戲先進國家一樣，棒球遊戲也已在市場上佔有一席之地。

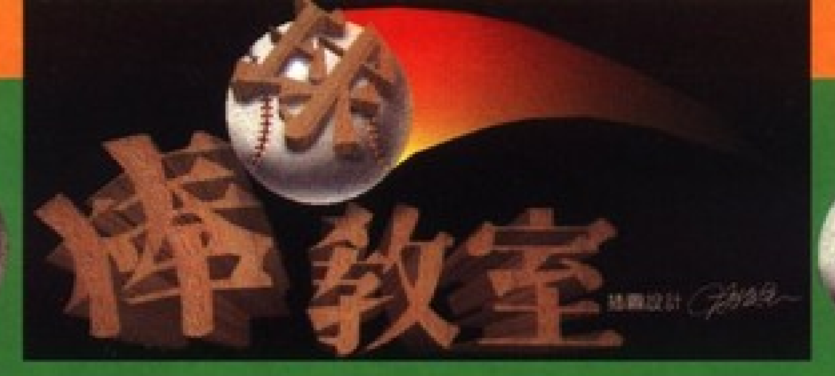
所謂獨樂樂不若衆樂樂，在主編的熱情邀請下，小弟我從本期開始就在軟體世界雜誌中開闢這個專欄，與讀者聊聊任何有關棒球的話題，包括PC GAME 及 TV GAME 中各式棒球遊戲中的五花八門、或是現實世界裡中美日各國的棒球現況、或是簡短的棒球經、或是製作『中華職棒經理片』、『二代』時的甘苦談及製作理念，當然也非常歡迎讀者投書發問或與我一起討論。

今天就先隨便聊一聊，熱身一下。



超任的“究極棒球”

最近在超任遊戲上玩到一款職棒遊戲，其中除了有日本十二球團外，還包括了十二支美國球隊，其中聯盟賽最多可由六人同時進行，並可任意選

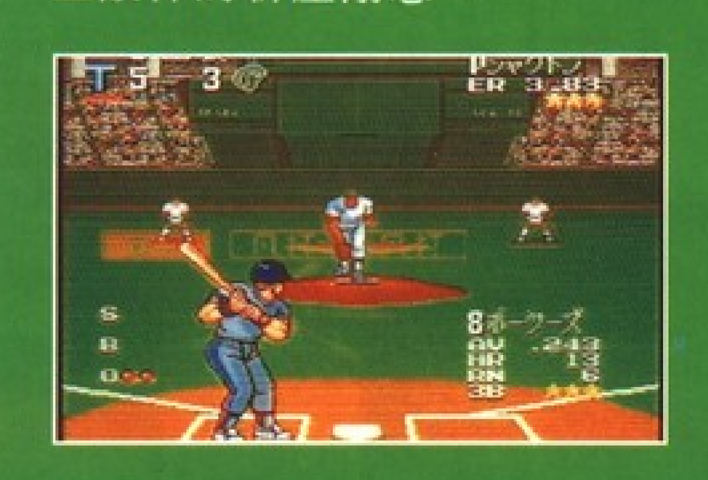


擇六支球隊組成聯盟，於是筆者就和工作室的同仁一起進行這個遊戲。這種多人同時進行遊戲的感覺眞好，就好比眞實世界中的六支球團競賽一樣，每個人都有自己的作戰風格，不像電腦對手的一成不變，而且由人控制的絕對比電腦奸詐。

筆者覺得能和許多愛好棒球遊戲的人同公司眞是幸福，這也可能是一般讀者所不能感受到的，奉勸各位玩家趕緊找一些志同道合的人，享受這種多人共玩的遊戲。再經過這次



經驗後，筆者也決定在『中華職棒二代』中提供此項功能，所以啦！趕緊找一些同樣熱愛棒球的朋友吧。附帶一提的是，筆者所使用的阪神隊得到了第一屆冠軍，而郭李建夫也在筆者刻意的安排擊敗郭源治前輩下奪得救援王，其它的各人獎項有：最多勝投中日的山本昌、最佳防禦率西武的郭泰源、全壘打王養樂多的哈威爾、打點王廣島的江藤智、打擊率王阪神的新庄剛志。



此遊戲中還有一個特點，就是可在聯賽前與別隊交換球員，唯每個球員都有其價值點數，所以你不能任意交換，強棒只能換強棒（如落合交換清原），這與前陣子日本 FA 制後所產生的另一番樂趣一樣。筆者也用隊中的強棒歐馬力與老將松永浩美與奥克蘭運動家隊交換了盜壘王韓德森與全壘打王麥奎爾，說來應是佔了相當大的便宜。

由於『中華職棒經理片』中提供給玩家任意修改及任意交換的功能，並沒有所謂的設限，讓玩家任意發揮，所以這種有價值點數（比較眞實）的特點可能會在二代中使用。



多倫多隊以 5:3 險勝比茲堡隊

再來說說參數問題。參數這東西可說是 RPG 遊戲的主體，利用這東西就可將一個人物給表現出來。這個人到底是怎樣的一個人，全視他參數而定。我們所謂的練功，就是指將這些參數給提高，看著自己隊員逐漸的成長、壯大，心裡就有如『美少女夢工廠』中父親望女成鳳般。

將參數這東西放在棒球遊戲中，也蠻能確切地將各球員的特性給表達出來，如力量強的選手就較能揮出全壘打、打力強的選手就較易打出安打等。在這次製作『經理片』時，對於參數的問題又深入研究了一下，決定將其簡化，但將其特性更明白的呈現出來了。而爲了讓它更有彈性，所以加入了 RPG 遊戲中的升級制度。但稍有不同的是除了會升級外，還會降級，即球員表現好其屬性會增加，表現不好則屬性降低。不過升降的標準每個人皆不同，如一個打力 8 的球員可能要在10次打數中擊出 5 隻以上的安打才會提高其打力，但一個打力 4 的人只要擊出 3 隻以上的安打就可提高其打力。

所以一個球季下來，球員的屬性可能都有些變動。其實除了球員表現會影響到屬性的變化外，有些遊戲考慮的更廣泛，如98上的『野球道』，有些模擬現實世界中的狀況，好比請好的教練來指導、海外集訓，甚至進行溫泉浴等許多的方式。這款遊戲應該蠻有意思的，等筆者熟練後再爲玩家報告。

談點遊戲以外的東西，我相信很多玩家喜歡看漫畫，台灣市場上的漫畫大多是日本漫畫，其中以棒球爲題材的大多在描述高中生是多麼嚮往能到甲子園比賽，而努力的將青春奉獻，這類作品多得不勝枚舉：如『冠軍』上連載的『熱血球兒』、『MAX』上的『好球雙物語』（安達充的作品絕大部份是高中棒球漫畫）等，每次看到這些，心裡都蠻嚮往日本的高中生，能這樣無怨無悔的將青春奉獻，而且是爲自己所心愛的棒球。在現實世界裡，日本也是有這麼多人在打棒球，其職棒的水準才能如此之高。台灣現在也有類似這種高中職賽，希望將來也能發展到如日本那種盛況，那麼我們國家的棒球水準也可更爲提高。



請注意！

我們急需有「稿投」的朋友！

▶各位自認有稿投的朋友，我們爲你提供以下的投稿方案：

方案1

硬體世界

劇情背景

某年某月某日的編輯部

讀者：對不起，我的遊戲沒辦法進入。

編輯部：請問你的DOS是第幾版的？

讀者：最新版的。

編輯部：我是問你DOS是幾點幾的？

讀者：我今年國中一年級。

編輯部：（摔倒哀嚎之聲不絕於耳）

主線任務

各位硬體高手們，趕快放下你手上的「機絲」，將壓箱的硬體知識傳授給每一個「吃軟怕硬」的讀者，解救受苦受難的蒼生吧！

支線任務

1.DOS的指令介紹與實務經驗。
2.DIY的步驟與硬體週邊設備的介紹。
3.硬碟的管理與規劃。
4.最新硬體技術與產品的介紹。
5.各種硬體配備的選購指南。
6.各種公用軟體的徹底解說。
7.BBS架站、上站經驗談。
8.收集各式硬體笑話。
9.…………



方案2

遊戲攻略

在玩完手邊的遊戲後，別忘了寫篇攻略來做個紀念，讓自己偉大的成就留名雜誌、昭告世人，但在投稿遊戲攻略之前，請注意以下的投稿格式：

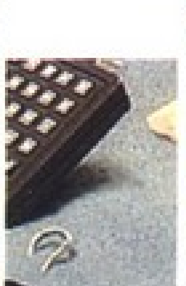
A. 插圖方面：（越多越好）

1. 請將與攻略過程有關的關鍵畫面，用抓圖程式以檔案的格式抓下來，無論.LBM、.PCX、.GIF、.CAP檔皆可，然後存在磁片上寄來。
2. 如果不能或不會抓圖的話，請將各攻略步驟的存檔寄來，愈齊全愈好。
3. 如果需要畫地圖的話，請盡量以方格紙來繪製。

B. 文字方面：（愈詳細愈好）

1. 稿件的段落分得愈清楚愈好，尤其當遊戲是以章節、關卡、地點、時間來分段落時，請依照章節、關卡、地點的方式來撰寫，看起來愈有系統愈好。
2. 可對遊戲的一些特點加以介紹，例如遊戲的戰鬥系統或所有的招式或法術，說明其效果或如何運用。
3. 當遊戲沒有劇情或劇情薄弱時，可自行編寫劇情來增加可讀性，但不要離題太遠。
4. 圖形檔需附上適當的說明文字，使圖形一目瞭然。
5. 自行繪製的地圖上地形或物品的標註愈完整愈好。









方案 3

玩家觀點

如果你自認有非常 HIGH CLASS 的論點，請趕快寫下寄來，否則一篇可以流傳千古的文章就如此胎死腹中，實在是一件很令人痛心的事，如果有稿子要「生」下來，請注意以下的寫作方向：

1. 就某類型的遊戲作一綜合探討，例如：「漫談RPG」等等。
2. 就遊戲的某一要素作一深入研究，例如：「我看 RPG 的升級系統」等等。
3. 就某一系列的遊戲作一綜合比較，如：「創世紀系列的沿革與比較」。
4. 就某一時事，或發明作一評論，如：「虛擬眞實（VR）在電腦遊戲上的應用」。
5. 就玩家的切身話題作一申論，如：「談玩家的生涯規劃」、「年齡層與 GAME 的互動關係」。
6. 由玩遊戲的心得作一感想的引申，如：「談巨蛇之島的政治觀」。
7. 天馬行空的論點，但是請別出現像「談三民主義在製作遊戲上的應用」這種誇張的主題。
8. ………

最後，要嘮叨的是─來稿請以 600 字的稿紙書寫或將檔案寄來。如果稿子眞的「生」不出來，請打電話來請我們「助產」，電話是（07）384－8088 轉 289，有稿投的人，我們等著你來稿哦！（若因讀音相同，而產生誤會，恕不負責。）

方案 4

遊戲終結者

（請以下一頁爲範列）

在玩完手邊的遊戲後，如果不把你的成果和各位讀者分享，那實在太可惜了！你可以投稿遊戲終結者這個專欄，讓各位讀者看看你是如何過關的，但在投稿之前，請看看下面的投稿方式：

A. 圖片方面：（越多越好）

1. 將過關的精彩或關鍵畫面，用抓圖程式以檔案的格式抓下來，.LBM 、.PCX 、.GIF 、.CAP 檔都可以，然後存在磁片上寄來。
2. 不會抓圖的朋友，請將最後的存檔寄來，由我們替你抓圖。

B. 文字方面：（字數不限）

1. 寄來的圖形檔請附上有趣的說明文字。
2. 請發表過關的方法或心得。
3. 再順便評論一下結局畫面，滿不滿意都可以儘量批評或讚美，但請說出理由。
4. 如果還有力氣的話，請由結局畫面來推測下一代會有什麼作法，或是你認爲下一代應該怎麼做才好。











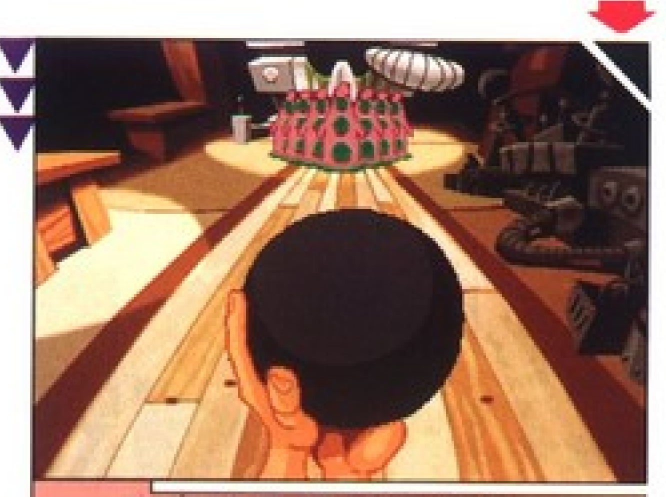
／章魚腳

瘋狂時代

瘋狂時代是個蠻不錯的遊戲，誇張的手法增添了本遊戲的趣味。遊戲本身難度稍高，不可疏忽任何一細節，考驗玩者觀察力，玩到最後覺得像在看一部卡通，但與卡通不同的是玩者可以親身參與。

至於結局，筆者覺得後段的結局動畫沒有語音，實在是可惜，如後段有動畫也有語音如此一個遊戲才算完美。結局筆者還算滿意，不會像有的遊戲前面做的與後面做的完全不同，令人覺得奇怪。

由結局畫面中筆者看不出下一代又會以怎樣的形態出現，可能轉形爲動作嗎？或是一樣是冒險遊戲。但筆者還是等待瘋狂大樓第Ⅲ代，希望能做得更好、更棒。


看我施展飛碟球絕技。


咦？怎會還有一個在咳嗽

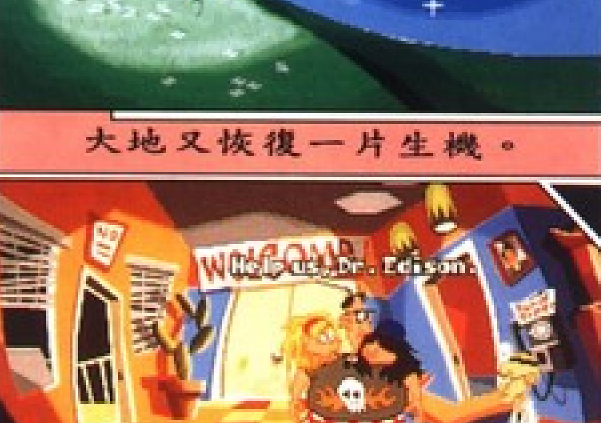

誤中縮小槍變成「小人」了。


哈哈！自食惡「槍」。


哼！踩死你這個老不修。

還沒死嗎？


大地又恢復一片生機。



救救我們！博士，我們變連體嬰了。



嘿！有法子了！



「那也按呢！」



眞不好意思！



哇！全破了，接下來有更好玩的。



魯卡斯的招牌人物GOLD Man 。



哇！那是哈米碗粿，快跑，別忘了王冠！



換我章魚腳來當家吧！

／陳俊宏

中華職棒

對我來說中華職棒的確是一個好GAME，每天玩著它（實在是沒錢買新遊戲）越玩越有心得，又沒地方發洩，只好投稿「遊戲終結者」啦！

玩中華職棒時如果打不到投手的球，可以試著將遊戲速度變慢（方法有二：不要按「TURBO」鍵加快速度，或者進入遊戲時設定遊戲速設慢一點），試著抓速度打打看，如果您節奏感欠佳的話小弟我建議玩家們數「一、二、三打」，小弟我就是這樣練起來的。

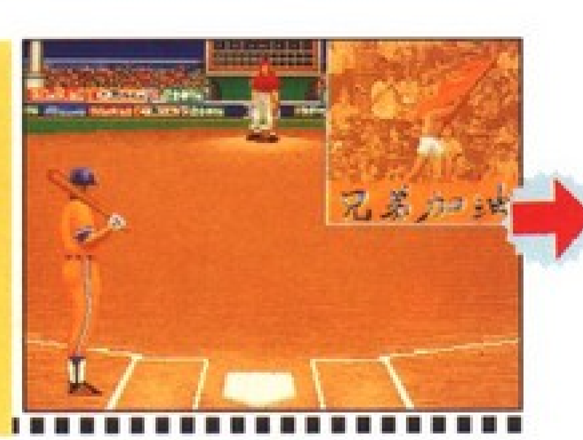
另外，觸擊時玩家們不妨等到球到了本壘前再按鍵，不要急著先出棒，拉向三壘方向內野安打率會稍爲提高（配合腳程快的打者像林易增、孫昭立或是路易士更好），以上小技巧可讓玩家們參考看看。

投球方面，不妨多投點類似「超級變化球」之類的球路吊吊打者（例如以數字鍵爲例按3，9，5便是一記大弧度的超級變化好球，以此類推可配出甚佳的球路），以減少安打數。

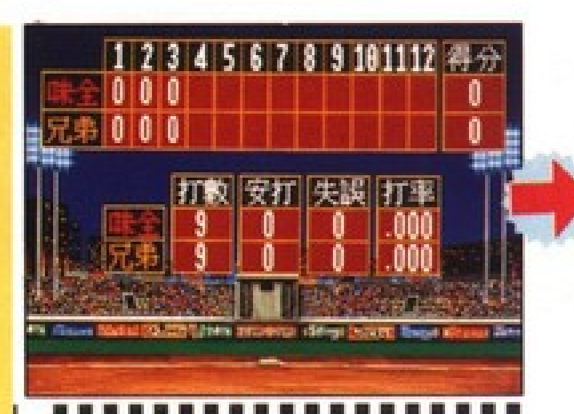
好了不多說了，如果有機會，再一起分享玩「中華職棒」的心得，再見！

P.S：①所謂「一、二、三打」是指投手做出預備動作要投出時開始數。

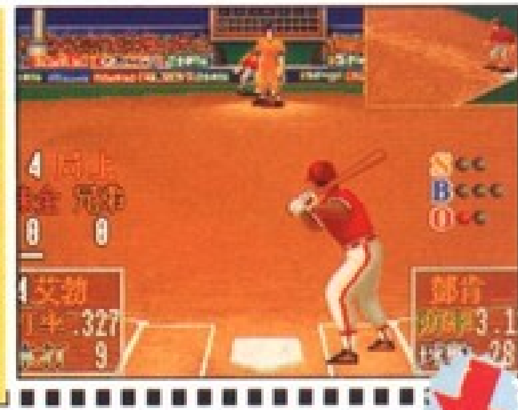
②按鍵選擇球路應放慢節奏，以做出大一點的變化，如3～5，9。



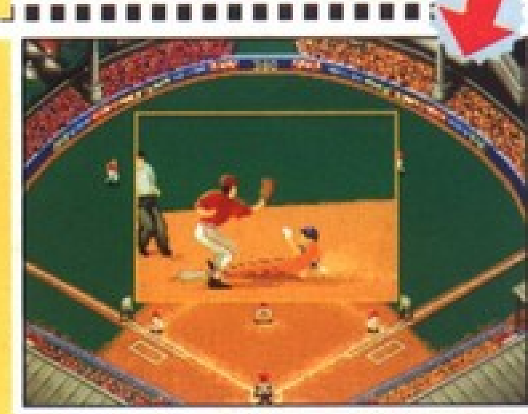
眞是熱情的球迷。



僵持的局面。



嗯！反攻的大好機會。



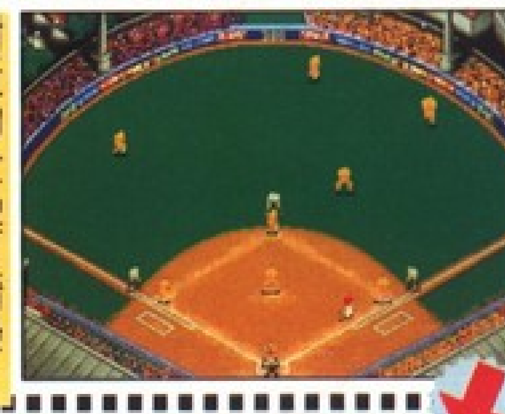
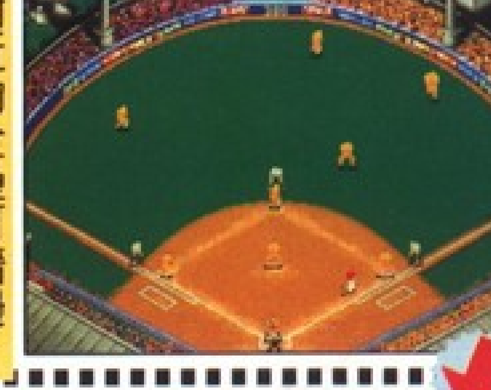
刺激吧！

小弟我開始反攻了。

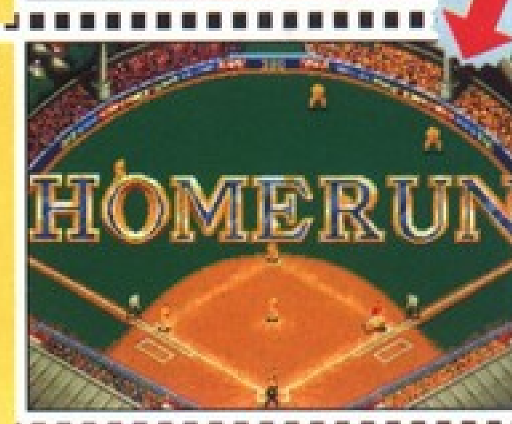
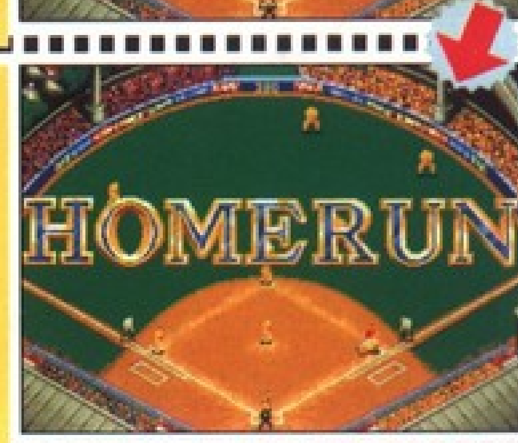
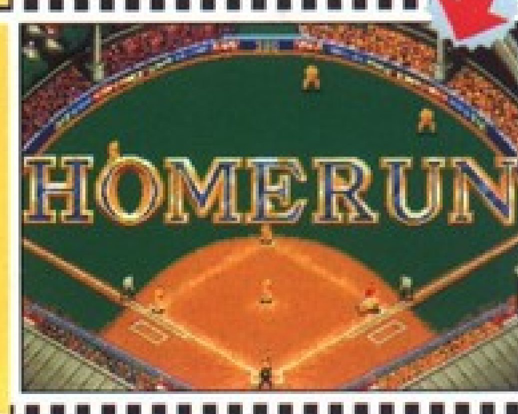
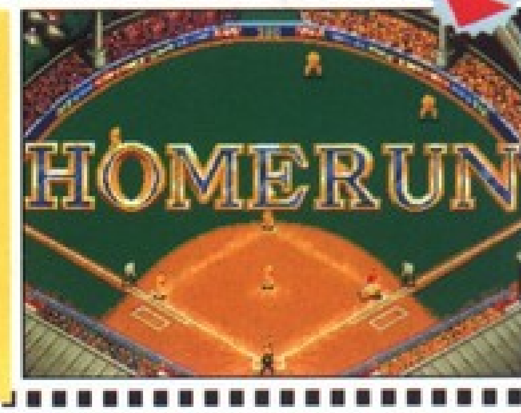
打破僵局了！

全壘打，眞爽！

強棒!!

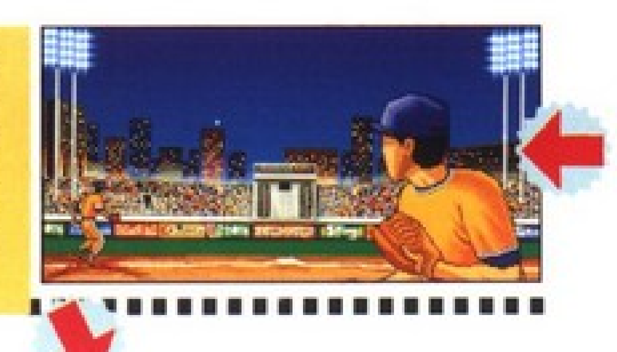




找找球！它在右外野附近的全壘打牆邊。

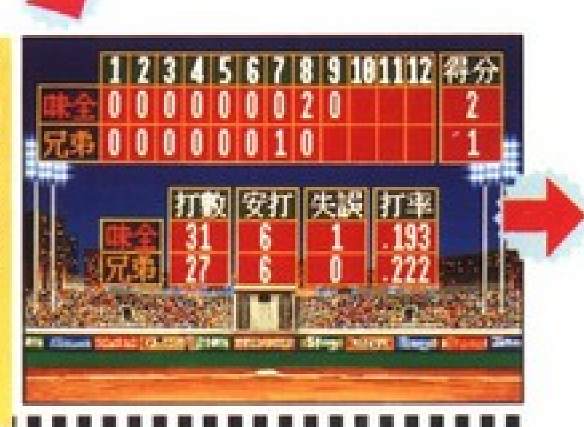





又是一記全壘打！

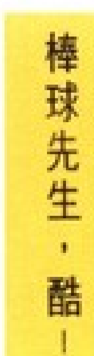
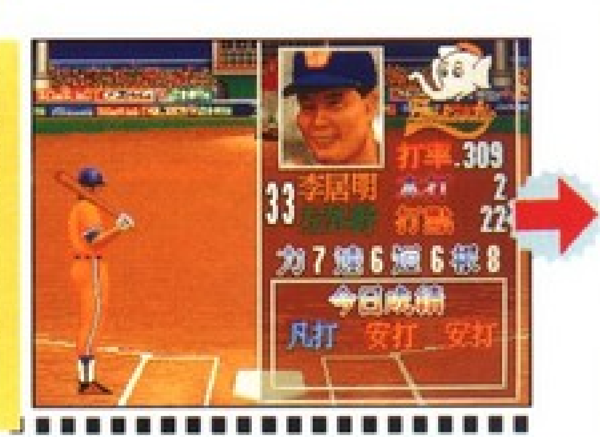
奮力一擊，萬夫莫敵。

望球興嘆!!



球賽接近尾聲，誰知分曉。

棒球先生，酷！

勝利的歡呼！

作者／YMJ

NAMCO的科幻射擊鉅作

GALAXIAN 3

插畫設計：

國內的大型電玩業，由於消費層次及市場始終停留在中小型階段，因此日本一些大廠商所製作的大型電玩機檯（賭博性的不在此限），由於售價高昂、成本無法回收等因素，國內業者一直不願引進



，以致許多佳作始終與國內玩家無緣。最近中日合資的大型百貨引進國內，對我們電玩迷居然也成了一大福音，筆者當然不是指逛百貨公司之類的，而是因為這些百貨公司所附設的大型遊樂場，多半會引進一般遊樂場所購置不起的大型機檯，而日前開幕的新光三越更有 SEGA 和 NAMCO 這兩家大型電玩大廠所投資經營的遊樂場" CYBER SPACE "。今天要為各位介紹的，就是隨著台北和高雄兩地的新光三越開幕而引進的科幻射擊遊戲--" GALAXIAN 3"。



" GALAXIAN 3 "是由NAMCO（國內有人直譯為『拿姆科』）所製作的大型多人玩科幻射擊遊戲，目前已知有六人玩和十四人玩的兩種版本，在高雄的是較小型的六人版，而在台北的是大型的十四人版。光由人數來推斷，各位便可知這遊戲的個體基座有多大，而事實上的確是空前的大。在高雄的六人版，其外型有如一個六坪大的小房間，螢幕由兩面 120 吋的投影式電視組成，加上六個排成一線的座位（砲座？），顯示畫面的氣勢和BOSS 支援的音響效果有如一間小型電影院一般。十四人的版本更誇張，其螢幕寬到排成一個圓弧形，據說從一號砲座看不到十四砲座（筆者神往已久，一直想找個假日率眾上去看看）。由於筆者只玩過六人版，所以此次的介紹是以六人版為主，在下見識淺陋，還請各位見諒。

⊙故事源始



GALAXIAN 3 的開頭故事如下：

位在銀河邊緣的α行星忽然中止了定期傳送的觀測資料，最後的報告中指出該行星發生異常的地心變動，然後觀測站便音訊全無。接著鄰近的星系竟然也接二連三的失去音訊，UGSF（聯邦宇宙軍）遂派出艦隊進行調查。結果艦隊在該星系遭到不明敵人的無差別攻擊，蒙受很大的損失，只得倉惶撤退。

在分析艦隊所帶回來的敵人殘骸之後，發現了驚人的結果：所有敵方的大小機艦都是由無機物所構成的生命體，稱之為『生物兵器』（Life Weapon）。UGSF 將這支機械侵略軍團命名為" UIMS "，並展開全面性的調查與採取緊急對策。調查結果指出，這種無機生命體能夠自我增殖，對環境具高度適應性，推測是由高度文明的異星種族所創造出來的，為了取代已被污染的母星，便將這些生命體送往遙遠的外星系，希望能藉由它們找出條件適合的行星，並將之改造成適於其主人居住的環境，以利將來的移民。結果它們的控制程式發生錯亂，不承認自己和同種以外的生命體，一旦接觸到其他的生命反應，便會立刻將之『處理』掉。這些戰鬥本能覺醒的生命體在令人難以置信的短時間內不斷增殖、進化，發展成各式各樣的兵器生命體。在行星上的生命體不斷進化的結果，產生了終極的兵器" CANNON SEED "。





CANNON SEED 是一座巨大的行星破壞砲，它『長』在 α 行星的表面，藉由伸入行星地心的生命體吸收能源，能夠發射威力強大的能源束摧毀其他的行星。最糟的是，探測衛星發現 CANNON SEED 有異常的能源放射現象，而且其軌道正逐漸朝向地球。唯一的方法就是在它充能達到臨界點之前將其核心摧毀。於是，28名英勇的砲手搭上了專爲對付 CANNON SEED 而設計建造的大型砲艇『龍騎兵』（DRAGOON）號。

『作戰指令 M-8774C ，由破壞砲發射口侵入行星內部，破壞 CANNON SEED ！』

地球的存滅在此一戰！

⊙宇宙中的死鬥

GALAXIAN 3 的全名是”GALAXIAN 3 : THE PROJECT DRAGOON”（龍騎兵計畫），它承繼了 NAMCO 1992 年的作品” STAR BLADE ”的遊戲進行方式，你所擔負的責任是操縱機上的質子砲，擊毀迎面而來的敵方飛彈、機雷和敵機，最終的目的則是使座機安全的飛入敵方中樞核心，並一舉摧毀之。兩者最大的不同在於 STAR BLADE 是單機進行任務，而 GALAXIAN 3 則是多人聯手作戰，因此後者的樂趣遠要較前者來得多。

GALAXIAN 3 是以 3D 繪圖的方式表現其飛行場景，由於路線固定之故，它很可能是以逐步計算的方式製作出所有的畫面，再連接錄製起來，因此它的高解像畫面不但色數極多，戰艦和行星等物件的表面尚且有複雜而細膩的質感與光感，但飛行的表現卻極爲流暢，不論是在失敗和成功的結局畫面、掠過敵方旗艦的表面或是飛進敵方宇宙空母的內部時，都會令你感到無比的震撼與魄力。伴隨著敵方大型單位的則是眞正以向量繪製成的各式敵機，雖然和戰艦等相較之下它們的表面要簡單得多，但滿天的敵機和精美的背景搭配起來，卻也表現出獨特而擬眞的宇宙戰風味。

遊戲的進行方式是這樣的：在每個座椅前面都有一個『砲座』，你可以藉由轉動它來移動螢幕上的瞄準標，按下把手上的按鈕（四個都是用於發射），質子束就會射到瞄準標的所在之處，有如傳統的光線槍射擊遊戲一般。每個砲手的瞄準標其顏色與形狀都不同，你可以不必擔心會和隊友搞混。螢幕下方顯示所有砲手的分數與排行，上方的長槓則是座艇的護盾值，出發時是滿滿的 100 %，在遭到敵方攻擊後護盾便會減低，當它減到零時，也就是 GAME OVER 的時候了

生存之道便是儘量避免遭到敵方攻擊，在遊戲途中你將會遭遇到各式各樣的敵機、敵艦和防禦砲塔的攻擊，你必須擊落所有射向你的飛彈和爆雷，並在敵機、敵艦上的艦砲和地表上的砲塔向你開火前搶先把它們幹掉，這需要所有砲手的通力合作、互相掩護。過程中並有隕石基地、大型戰艦和巨大航空母艦等登場，雖然威脅性不大，但這並不意味著它們只是裝飾品而已，若你打得巧就可以將它們擊毀，而壯觀的爆炸場面更是不可錯過的好戲！



遊戲全部過程約八分鐘而已，然而在這八分鐘的死鬥之中，你將會看到空前壯觀的效果與畫面，享受前所未有的刺激與感動。如果你是個科幻迷、射擊遊戲愛好者，這是個你不能不玩的遊戲，而且一定要帶好友們一起上！在擊破 CANNON SEED 的剎那，你和好友們將會一起分享那份興奮和喜悅之情，相信這會是你從未有過的感受！





まつもと泉的首部經典漫畫

Kimagure ORANGE ROAD

古靈精怪



在寒冬裡也能體驗的熱情悸動!!

嶄新珍藏開本全 15 册・每册定價80元・12月起陸續上市!!

尖端出版有限公司／專業發行

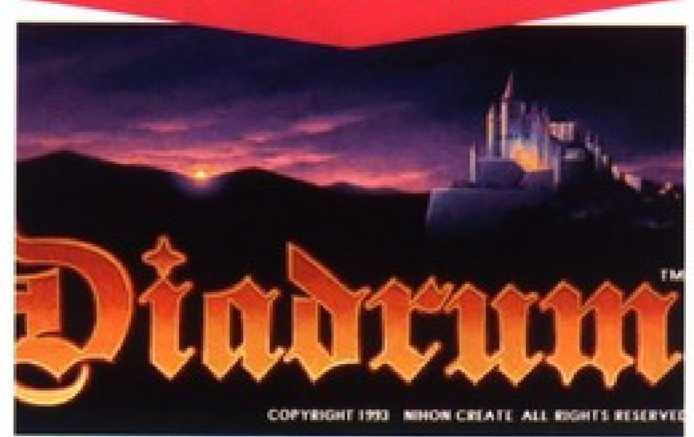


／GRX　98精品店

半龍少女



宗教戰爭



GOKKO VOL.3



嗨！大家好！我是店長。歡迎大家再度光臨98精品店，這次店長要爲大家介紹的有RPG、策略與AVG，在類型上可說是琳瑯滿目。當然在品質上來說，能上得了咱們精品店的，可都是一等一的〃名物〃哦！不信？嘻嘻！那就請你擦亮眼鏡—98精品店，好戲開鑼囉！

蘭斯IV代 RANCE IV

首先來要爲大家介紹的，是由ALICE所製作的超長篇少女RPG——蘭斯IV。說到蘭斯系列，相信不少98的老玩家都會會心一笑。的確，蘭斯可說是和龍騎士系列（DRAGON KNIGHT）並稱爲早期兩大精典美少女RPG的名作。而同樣，發行蘭斯的ALICE和發行龍騎士的ELF公司亦是98上首屈一指的重量級美少女軟體公司。

這次ALICE的蘭斯IV代在遊戲結構上依舊和III代一樣，並沒有太大的改變。而在劇情上，一方面加強了遊戲的困難度，而一方面亦加重了主角的〃惡行度〃，使得這次主角在冒險旅途中眞可說是做盡〃壞事〃，惡貫滿盈。由ALICE在廣告中將蘭斯主角稱之爲〃鬼畜〃便可知道其將主角設定成什麼樣子了。當然，將主角稱它爲〃鬼畜〃是因爲主角喜歡佔女孩子的便宜，但是在劇情上主角仍舊是一個解救世界的典型〃英雄〃人物。



▲地下城一景



▲蘭斯女主角（主角買來的奴隸）



▲雜貨店老板

蘭斯IV代



▲蘭斯劇情畫面



▲地下城戰鬥



▲怪物開的地下商店



▲ALICE的看版娘



98精品店



▲蘭斯的「升級用」女神

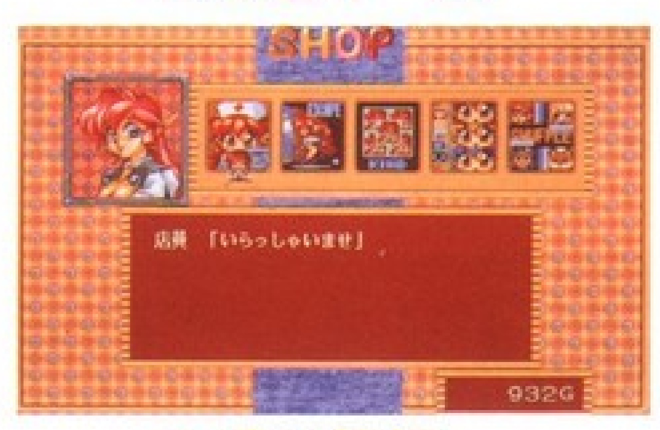
除了〞惡行度〞外，蘭斯IV亦創下一項新記錄，那便是HDD專用（硬碟專用）。在HDD尚未成爲9801〞標準配備〞的今天，不要說是美少女RPG了，連一般RPG，店長也才剛在去年年底看到9801上的一個號稱HDD專用的RPG。不知ALICE這項史無前例的創舉會影響到日後的美少女遊戲否？如果答案是肯定的，那咱們沒有98硬碟的玩家可能又要破費了，而且這一筆可相當可觀哦……

半龍少女 DRAGON HALF

這款由著名漫畫〞半龍少女〞所改編而成的98遊戲，目前聲勢可說是日正當中，不僅在電腦雜誌上出盡風頭，連小說雜誌DRAGON MAGAZINE也以大篇幅報導此遊戲。其實這也難怪啦！半龍少女原來就是連載在小說雜誌上的漫畫嘛！



▲城堡中一景



▲商店購物

從遊戲畫面來看半龍少女幾乎可說是忠實的將原漫畫上的角色搬到了98中，不僅造型完全一模一樣，連表情、動作等細節也都絲毫無改變，比起其它一些也是由漫畫改編，但人物卻變型的98遊戲，半龍少女在這方面可說是表現的相當令人滿意的了。此外，在劇情方面也是依照漫畫上的情節來進行，讓人玩起來不禁會心一笑——這不是我在漫畫上看到笑翻的情節嗎？



▲森林探險



▲洗溫泉?!

▲城鎮畫面



▲地下城一景

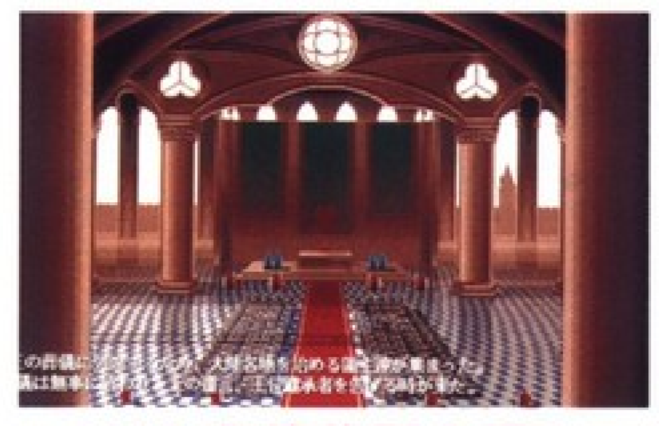
細膩的畫面、有趣的戰鬥，加上另人笑翻的劇情，就算沒有漫畫的知名度，半龍少女依然可算是一個相當不錯的RPG。當然，若再加上其漫畫在雜誌上連載數年的知名度，相信玩家們應不難想像爲什麼這遊戲會那麼受歡迎了。



▲戰鬥畫面

宗教戰爭 DIADRUM


▲地圖模式畫面


▲劇情故事介紹



▲主角選擇


▲外交畫面

這是一款由 CREATE 所推出的策略遊戲，故事背景是設在中古的魔法世紀，玩家在遊戲中可選擇四個領主來開始爭霸之旅，而這四個領主各有其宗教信仰與背後支持的王子，不同的領主在其遊戲過程中所遭遇的劇情事件也不盡相同，可說是相當有變化的一個策略遊戲。

和一般三國志策略遊戲所不同的是，DIADRUM 在遊戲風格上完全是走美式 AD&D 的路線。從故事一開始的英語語言音效，到遊戲中的人物、故事、畫面等，無不給人一種濃濃的歐洲中古世紀風味。而其中兵種、怪異魔法等設定亦是以 AD&D 這些美式〞規格〞爲主。在一片日式的策略遊戲中，DIADRUM 成功的塑造出其獨特的風格與韻味，著實讓人深深欽佩 CREATE 在這遊戲上所下的苦心。




▲戰鬥畫面

此外，DIADRUM 還有一項蠻特殊的設計，那就是宗教因素的加入。不同宗教的信仰不僅會影響到領主與部下之間的忠誠度，甚至會引發國與國之間戰爭。而且，在 DIADRUM 中並不是相同宗教信仰的國家就可和樂相處，有時候雙方還會爲〞教主〞職位而反目成仇呢！總而言之，這個號稱規劃兩年的中古策略遊戲，不論是在畫面創意，甚至風格上，都可說是相當不錯的上乘之作哦！


▲災難事件發生!!


▲內政畫面

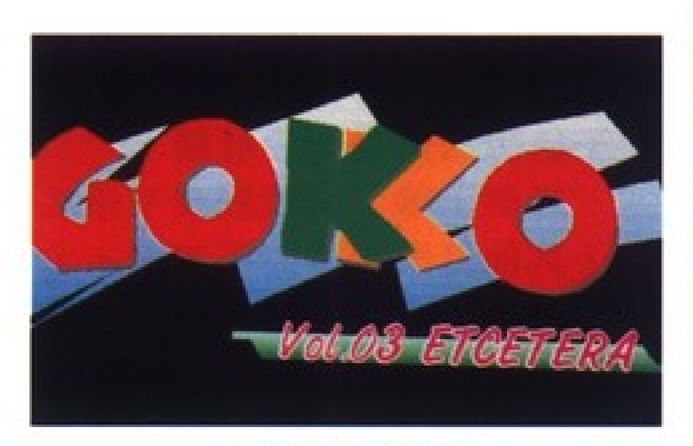

▲精緻細膩的畫型

98精品店



▲劇本選擇模式

GOKKO VOL.3



▲抬頭畫面



▲第一劇本畫面



▲女主角之一

這是一個98上〃標準〃的美少女AVG，由剛成立不久的新軟體公司MINK所製作發行。遊戲中共分爲五個獨立的單元，玩者必須先玩過前面四個單元並通過〃考驗〃，才能進入最後一個單元。而所謂的〃考驗〃便是得點數，在每單位一開始，電腦便會給你100點，然後再依你在遊戲中的〃表現〃去增減你的點數。玩者必須在前面四個單元都獲得80分以上的點數才能進入最後的五個單元。

至於店長爲什麼特別挑選這家新軟體公司的作品來爲玩家們介紹，相信大家從圖片中便可以知道了。GOKKO不論是在畫面美型度或細膩度上都不輸給那些老字號的美少女軟體公司，而且在98美少女市場如此競爭的今日，MINK能在衆多新公司中脫穎而出，也實在是有其兩把刷子的。



▲遊戲畫面之一



▲第三劇本畫面

最後再告訴大家一個秘密，那就是MINK的美工正是從ELF這間重量級美少女軟體公司所跳槽出來的，這也正是MINK的遊戲人物讓人覺得畫風似曾相似的原因了。

嗯，時間差不多了，如何？大家對這次98精品店所介紹的遊戲還滿意嗎？如果你有任何意見和建議的話，別忘了來信告訴店長哦！畢竟這是屬於你我的一個新天地，別讓你的權益睡著了。OK！98精品店，咱們下回再見囉！

▲第二劇本女主角



▲第三劇本女主角

來信請寄至高雄市郵政28-34號信箱　98精品店收

DOS/V

新 遊戲介紹

MAD PARADOX

精采的戰鬥場面


使用火炎地獄咒文


注意看！魔法師肩上還有隻黑貓哦！


對上魔王級的敵人。

寫這篇文章之前，筆者一直在想到底該不該介紹這個GAME？因爲基本上它和天使之午後Ⅲ一樣是屬於H-GAME級的。（說白一點就是：非禮勿聽、非禮勿視、非禮勿言，外加非成人勿玩的那種）只是天使之午後有自己的字形，是PC版的，而這個GAME則需要外掛DOSV的字形，是DOSV版的。


獲得隱藏者身世之謎的章枚。

MAD PARADOX在DOSV系列中是個很新的RPG遊戲，筆者接觸這個遊戲也不過幾天的光景。故事上據筆者猜測：是一個領主在一場決鬥中遭到暗算而戰敗，領主的兒子在長大後得知自己的身世不凡，而踏上了尋找身世和復仇的不歸路！所以在故事中玩家必須幫助主角找出他的身世和決鬥的原因。當然這是筆者的猜測啦！實際上可能不是這樣。（別怪我不懂日文。就算我懂也沒用，因爲開頭動畫中根本一個字也沒有。）


太好了，有漂亮的妹妹同行！

這是一個典型的日本式的GAME，以精緻的日式漫畫的美工取勝。在遊戲過程中，帥氣的男主角總少不了美女「捨身」相助。（唉！既然是H-GAME，在劇情的部份就不用太強求了，算了！饒它一劫……）遊戲中許多劇情都有相對的畫面，惹火的日式畫風，將再次使玩家們噴盡鼻血。不過，說實在這大概是這個GAME唯一的優點吧！

在遊戲上，看起來像勇者鬥惡龍一般，是個最簡單的RPG模式。隨著故事的進行會有其他的人物與主角同行，隊伍中最多可以有三個隊員。故事中遇到人，該做什麼事，該說什麼話主角都會很聰明地自己做了，如：當主角到了某個村子，有人拜託主角幫他去救人，然後主角一定會很雞婆的一口答應……（反正累的是玩者）。而且玩者通常只要照著遊戲中說什麼就做什麼就可以很順利地完成任務，是個標準的「你說我做」的RPG　。

在戰鬥方面，缺少自動戰鬥的功能，差點累死了像筆者這樣的懶人。在敵我能力的安排中也欠妥當，常常有前期的敵人竟然比後期出現的還強的情況發生，故常常可以看到在有些地方要拼命練功，而有些地方可以閉著眼睛打的情形。戰鬥畫面中，主角揮劍砍怪物的動作畫得相當爆笑，不過魔法倒是十分壯觀。

音樂上除了開頭配樂不錯之外，其他音樂配得並不怎樣。尤其是戰鬥的音樂，關掉音樂反而比較好。

就整體遊戲的介面而言，這個GAME實在比不上國內RPG的水準，DOSV在圖形處理上的強大功能在這個遊戲中顯然並沒有用上。在遊戲介面上的解析度不高使得整個遊戲看起來十分簡陋，與其亮麗的過場畫面形成強烈對比。我想也許是工作的重點不太一樣，不能以評一般GAME的標準來看它吧！醉翁之意不在酒……。





其他漂亮的C.G



/LOR BEN

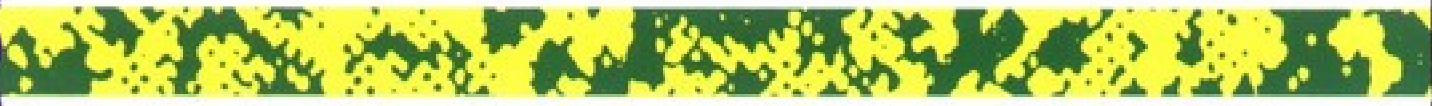
七彩絢目的光碟世界



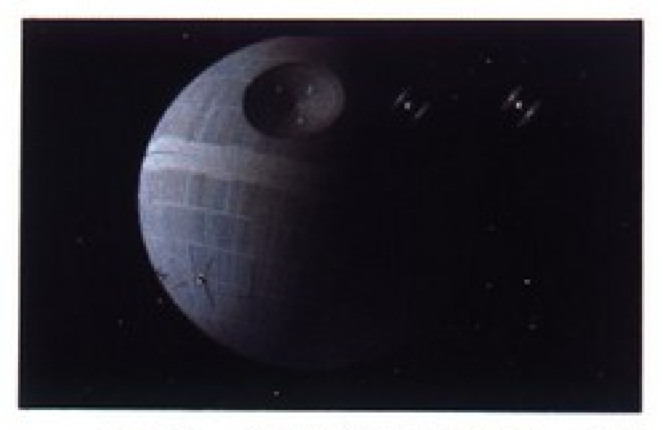


／夢工人

新年快樂！各位大、小讀者們，拿到大筆的年終獎金或壓歲錢之後，是否不知道如何運用這些錢呢？給您一個良心的建議，光碟機是您最佳的選擇，更快的速度、更多的功能，加上一路下滑的售價，現在不買，更待何時？而且愈來愈多軟體選擇以光碟型式發售了，今天所要介紹的兩套遊戲就是最好的例子，再不趕搭上這班多媒體的列車，您的電腦就要落伍囉！

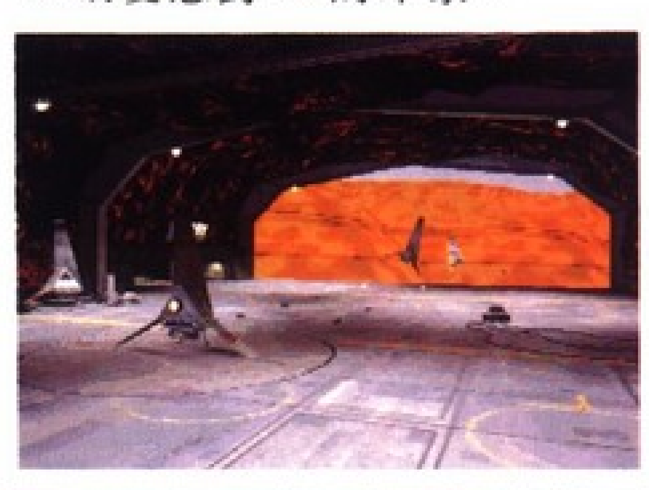


絕地大反攻

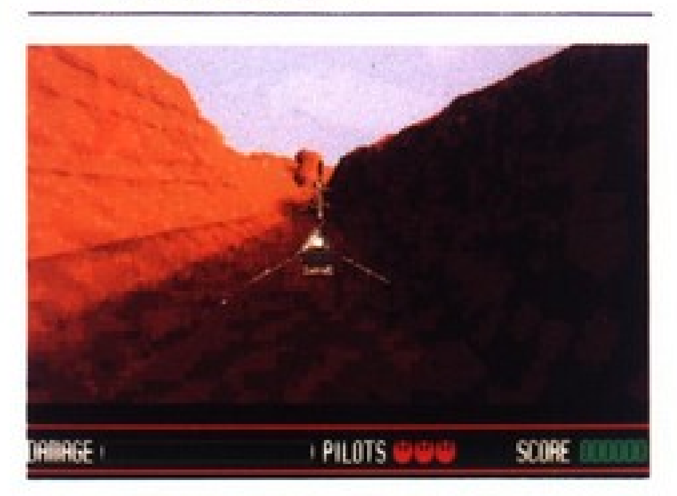


身爲一個有志的青年，塔圖因星球這種鳥不生蛋的小地方不是我應該待的，眼看好友路克天行者已投效反抗軍而去，我也不能再做夢了。帝國軍到處橫行作虐、爲非作歹，已經惡貫滿盈，反抗軍正是我的最佳選擇。打定主意之後，收拾好細軟，我就步上這條光榮之路了。

上路之前，可別忘了看看自己的電腦是不是386以上的機器，並且最低限度含4MB的RAM及一隻「耐操」的搖桿（光碟機就不用再提醒了吧！），如果「裝備」不夠齊全，得趕快妥善利用壓歲錢，替寶貝電腦升級，否則可無法親嚐天行者路克的美夢。此外，如果您對PC上也能做到媲美大型電玩的射擊遊戲，一直持著懷疑態度的話，不妨也讓絕地大反攻改變您對PC的印象。

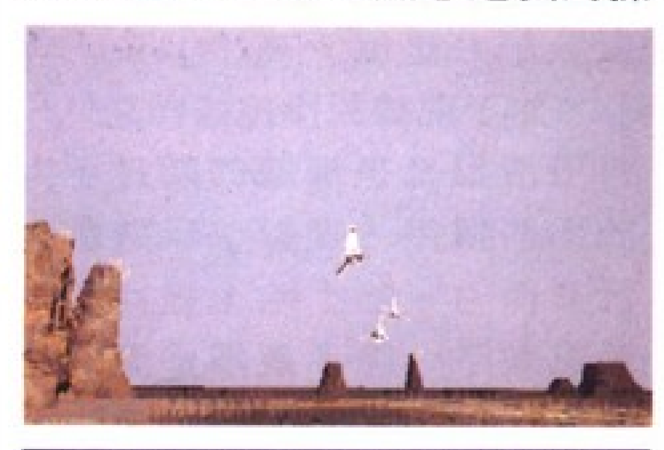


▲訓練任務開始，跟隨機長前進吧！



▲在峽谷中穿梭前進，鍛鍊飛行技巧。

遊戲本身分成16個單元（加上最後提供的一組結局密碼），在您完成一場艱辛的戰鬥後，欣賞一幕幕電影場景中的動畫，著實是一大獎勵（礙於光碟機執行速度的關係，解析度只有160×120，還勉強可以接受）。不過，可別小看帝國軍的實力，玩家得先通過三個訓練課程後，任務才算正式開始，前面三個課程包括了穿梭Beggar峽谷（熟悉遊戲的操



▲準備開始俯視炸射練習



▲小心山壁，善用準星是過關的不二法門

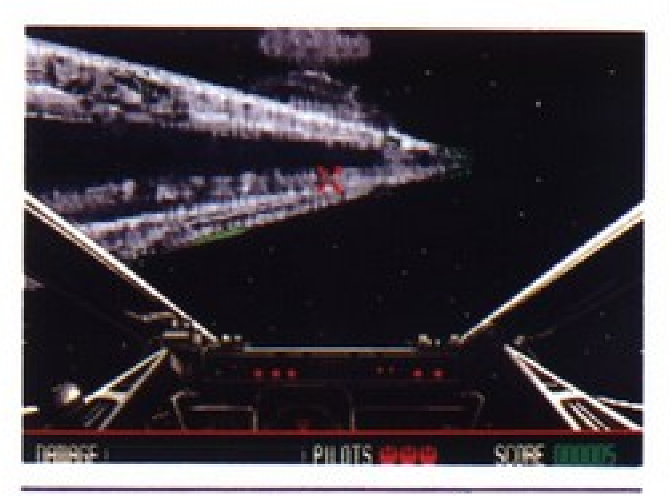
控及平衡度）、俯視觀點的射擊練習（訓練射擊時的準度）及閃躲、射擊隕石等。前面三關可說是簡易的熱身活動，刁鑽的任務還在後頭呢！尤其一邊瞄準雷達、一邊閃躲敵機，還得提防砲台的砲火攻擊時，更讓人不得不小心翼翼的雙手緊握搖桿。



▲想過隕石這一關非得結合飛行與射擊技巧不可。

幸好，這遊戲有個體貼的設計，每三個關卡後都提供一組接關密碼，不必每次都得重頭開始玩，不過隨著難易度的不同（有三種難易程度），接關密碼也不一樣，即使是簡單級，能從第一個任務一直玩到最後想必是個「高手」了。

除了熟練的操控搖桿之外，善用滑鼠也是過關的關鍵，對於那些慣用「鍵盤」玩遊戲的玩家而言，哈！哈！這回您可是認栽了，除了選單畫面能夠以方向鍵選擇外，遊戲中完全不支援鍵盤，但過度依賴搖桿也不見得能輕鬆過關，像射擊隕石那關，反而用滑鼠移動比較方便。對了，可別太激動搖壞了搖桿。



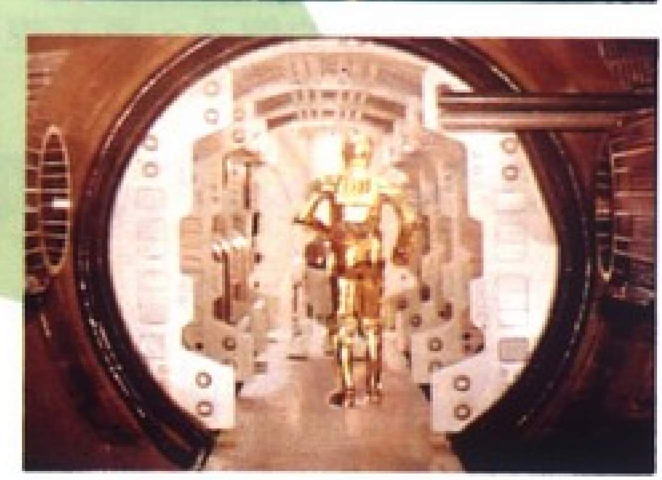
▲ 哇！好大的帝國戰艦！

遊戲中收錄了由 John Williams 編曲的「星際大戰」配樂，豐富的語音對話及音效更是隨處可見，可惜音樂本身並不是由 CD-AUDIO 輸出，而是透過音效卡播放，且錄製的效果不是很理想，僅用 8 Bit 單音的錄製模式，實在懷念幾套光碟遊戲在玩完後，還仍夠放進 CD-Player 下播放，總覺得這才是光碟遊戲該有的特色，要是絕地大反攻的背景音樂採用 CD-AUDIO 音源的話，更能襯托出星際大戰的氣氛，也更具收藏價值。

既然此遊戲標榜的是動作射擊類，那麼執行速度的考量更需注意才行，幸好在 386 單速光碟機的表現上蠻不錯，不會有太嚴重的延遲現象，玩過銀河飛將光碟版的玩家一定對其執行速度不敢恭維，這點 Lucas 倒是突破了某些硬體上的限制，利用程式技巧及善用機器的特性，加快光碟讀取的速度，誰說慢吞吞的光碟機不能做出高速的射擊遊戲？絕地大反攻便是一個成功的例子。

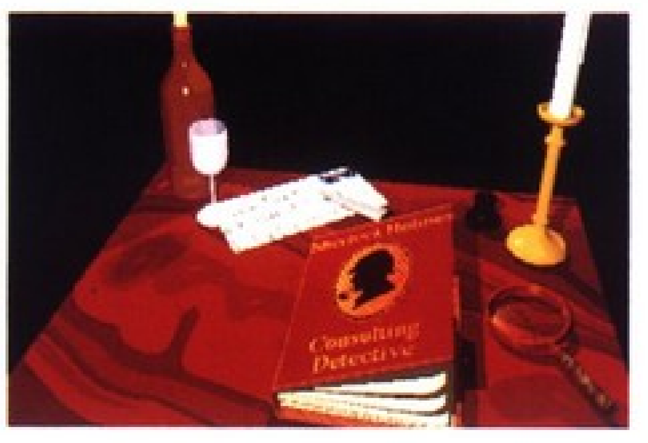






▲ 電影般的過場動畫，熟悉的角色登場！

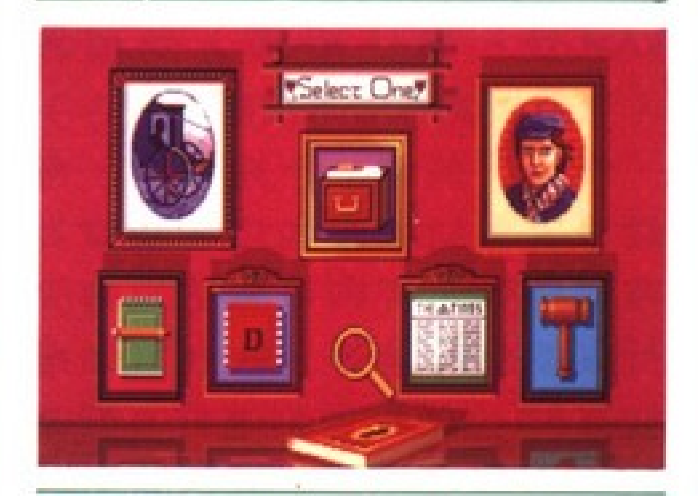
福爾摩斯探案



前陣子，中文版的福爾摩斯探案，掀起了一群偵探迷的熱潮，其實光碟片有蠻多偵探型的冒險遊戲，其中最出名的要算是 ICOM 公司的福爾摩斯（只有發行光碟），以現今光碟遊戲的標準來看，它實在沒啥特殊的地方，還是老樣子，反正光碟遊戲一定擺脫不了全動態、全語音的特質。但替光碟遊戲追本溯源的話，它可是首創利用電影手法製作的冒險遊戲，且大量的應用動態影像



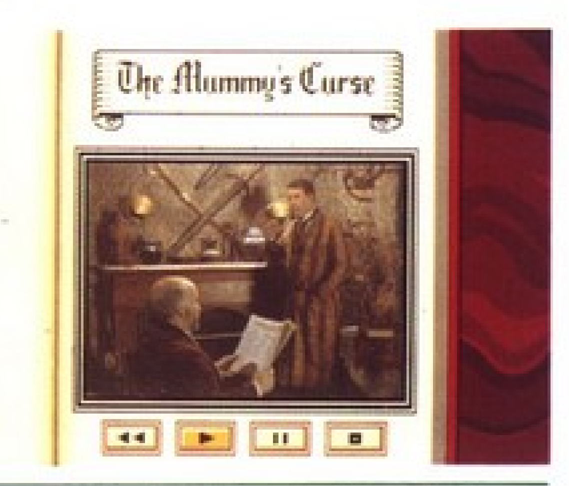
▲ 登場人物介紹畫面



▲ 選單功能的線上查詢介紹

和全場語音。

雖然這片光碟遊戲上市已一段時間，稱不上新 Game，對那些剛玩完中文版的玩家，依舊懷念這種一步步抽絲剝繭，過過偵探的癮，或者想考驗一下自己英文聽力的玩家，這片是個不錯的選擇，除此之外，它目前的售價已低於原先的一半。



▲福爾摩斯如何偵破木乃伊殺人案呢？

整個遊戲包含了三個故事腳本，也就是三件神秘的謀殺案，由於採用拍攝電影的手法製作，據估計，遊戲中有長達 70 分鐘左右的全動態影像，也就是說玩家可以在螢光幕上眞實的看著福爾摩斯辦案，如果只打算以欣賞電影的角度去看它也未嘗不可。



▲舊報紙可讓你得知案件的來龍去脈

遊戲的操作介面很容易，螢幕上的各種圖像均可利用，有交談、尋訪線索、字典等等，在包裝內還附有數十張的手札（應該說倫敦日報），還眞的讓人以爲煞有其事呢！



▲華生協助福爾摩斯詢問相關證人

玩家的目的就是透過一連串的調查（多與居民對話或者登門拜訪），從他們口中獲得有用的提示，然後綜合所有的線索後請求法官支援，以便逮捕罪犯（罪證不足，法官可是不理福爾摩斯的）。而此遊戲是以分數多寡來判定完成度，因此即使沒有收集所有犯罪的資料，還是可以完成任務，只是分數比較低，所以如果想得到較高的分數，唯一的方法是仔細的調查每個可疑的步驟，多多收集有用的線索。其實，這種冒險遊戲最大的致命傷就是耐玩度，玩過一次後，再怎麼玩結局都一樣，不一樣的只是分數的高低，除非是想向分數挑戰的玩家，否則玩一次就夠您頭疼了。



▲福爾福斯請教於倫敦圖書館館長

目前 ICOM 公司的福爾摩斯系列一共推出了三集，在操作介面上都大同小異，每集也都包含了三個主任務，三代在影像處理及謎題的安排上改進了不少，希望能增加遊戲的壽命，唯一沒變的是那「全場語音」，倒不是語音部份做得不好，而是玩家可以明顯的聽出講話時那股濃厚的英國腔，偏偏一點文字對話訊息的輔助也沒有，除非玩者聽力甚強，否則對國人來說這是個相當吃力的冒險遊戲，或許對那些準備考 GRE、托福的學生而言，是個很好的實習教材。



▲與萊斯崔德探長討論案情

以上介紹兩片光碟遊戲，一個是純動作射擊，另一個是互動式冒險遊戲，類型雖不同，但兩者皆發揮了光碟的特色，可以確定的是往後電腦的遊戲將朝向光碟邁進，如果不跟上這股潮流的話，可能過幾天您就找不到磁片遊戲玩了，這話雖然誇張了點，但相去之期亦不遠矣。好了，下回再替各位介紹更精彩的光碟作品。



▲罪證確鑿後，可在此將犯人定罪



VGA卡測試報告

／DONNY

最近筆者的朋友常常問到：「我的電腦要昇級了，你認爲買那種 VGA 卡比較好？」而我的答覆一定是：「你要用的是 ISA 主機板？還是 VL-BUS 主機板？你是只要玩遊戲、打中文就夠了？還是你常用 WINDOWS ，甚至常需要用 AUTO-CAD ？」功力強一點的人會問我：「不同用途要用不同的 VGA 卡嗎？」功力稍差的人就會用痴痴的眼光看著我，免不了筆者又得花一番唇舌解釋給他聽了。

事實上，筆者也常感到困惑。因爲，雖然各家 VGA 卡廠商都已大致宣告每種 VGA 卡的特點，但市面上各種 VGA 卡價格的差別不小，而數據報告又是在不同的電腦上測得，這使得比較變得很困難。因爲 CPU 的時脈、 RAM 的大小，甚至主機板的差異，都會影響測試數據。筆者在苦思量久後，終於悟出了重大的突破，那就是自己來測卡，這樣是最準確不過的了。

既然心意已決，下一步自然是去「借」 VGA 卡。你會聽到以下的對話：「嘿！×××，你有 CIRRUS LOGIC 5426 吧？」「對呀……喂！你拆我電腦幹啥？」「沒事，只是觀賞一下……」從此那塊卡就在我這兒待了一個多星期，某些人就一個多星期對著空電腦發呆，多棒啊！碰到沒有人有買的 VGA 卡，筆者就死命煽動友人去買，然後幫他「免費」測試一個星期，這是多麼辛苦偉大的事啊！筆者對朋友有多講義氣，從這裡就可看出了。

言歸正傳，筆者這次總共借到了六塊 VGA 卡，大部份是 VL-BUS 用的。因爲現今 VL-BUS 已經成爲主流，而且 VL-BUS 的主機板和 VGA 卡，在資訊展後已經相當便宜，爲了電腦的執行效率花點錢換成 VL-BUS ，所得到的效益絕對划得來。當然，若讀者您只是爲了玩遊戲而用電腦，那更大的硬碟容量和更多的 RAM ，則比換 VGA 卡更能增加效益。

這次測試的 VGA 卡，分別是：ET4000AX 1MB 70ns RAM (ISA BUS)、ET4000AX 1MB 60ns RAM(VL-BUS)、ET4000W32i 1MB 45ns RAM(VL-BUS)、Cirrus Logic 5426 1MB 60ns RAM(VL-BUS)、S3 805 1MB 45ns RAM(VL-BUS)、WD 90C33 1MB 45ns RAM(VL-BUS)。測試用的機器爲：AMD 486DX-40、4MB 70NS RAM、華碩 VL-BUS 主機板、Maxtor 7213A 硬碟一台。操作系統爲：PC-DOS V6.1、QEMM386 V6.04（不使用 STEALTH 功能）、使用 512K RAM 的 SMARTDRV V4.1 。其中 ET4000AX 系列屬於 FRAME-BUFFER 卡，只能接受點陣影像資料，絕大部份處理工作仍須仰賴 CPU ，故會大量拖慢 WINDOWS 和 AUTOCAD 的表現，但用於現今的遊戲應已足夠，未來的就很難說。其餘的皆屬 GUI ACCELERATOR 卡，擁有繪圖函數使得 CPU 的負擔減輕，而這些 GUI ACCELERATOR 卡擁有許多加速功能，如：硬體游標、劃線、向量劃線、方形切割、BITBLT、FIFO、Line Clip、Line-drawing roution、Memory interleave 等，這些加速功能筆者在此不打算詳細介紹，因爲介紹起來頗爲費時。

另外，一定有些讀者曾聽過 Texas Instrument 的 TMS34010 COPROCESSOR 卡，這類卡除了內建繪圖加速函數外，因爲本身就是繪圖加速 CPU ，所以速度極爲快，價錢也高得離譜。至於有些人會問：「VGA 卡用 DRAM 和 VRAM 有無差別？」筆者只能回答：「用 DRAM 的 VGA 卡其

表現極易受到解析度及顏色多寡影響，而用 V-RAM 的則影響甚小。」但因爲用 VRAM 的卡價格都在一萬元以上，所以不在筆者這次的測試卡之中。



1MB RAM	640 X 480	16.7M COLORS
	800 X 600	64K COLORS
	1024 X 768	256 COLORS
	1280 X 1024	16 COLORS
2MB RAM	640 X 480	16.7M COLORS
	800 X 600	16.7M COLORS(理論)
	800 X 600	64K COLORS(實際)
	1024 X 768	64K COLORS
	1280 X 1024	256 COLORS
4MB RAM	640 X 480	16.7M COLORS
	800 X 600	16.7M COLORS
	1024 X 768	16.7M COLORS
	1280 X 1024	16.7M COLORS
	1600 X 1200	64K COLORS
6MB RAM	640 X 480	16.7M COLORS
	800 X 600	16.7M COLORS
	1024 X 768	16.7M COLORS
	1280 X 1024	16.7M COLORS
	1600 X 1200	16.7M COLORS(理論)
	1600 X 1200	64K COLORS(實際)

品　名	ET4000AX 1MB 70ns(ISA BUS)					備　註
測試軟體	測　試　報　告					
LANDMARKV 6.0	3101 chr/ms(測試値隨 BUS CLOCK 而改變)					
HANLIST V1.06 顯示 13973 中文字所需時間	軟體捲頁 23.68 秒(隨 BUS CLOCK 而變)		硬體捲頁不支援			倚天中文 3.51 版
WinTach V1.2	Word	CAD/Draw	Spreadsheet	Paint	TOTAL	版　本
640*480 256色	4.43	5.87	3.88	5.32	4.88	TURBO
640*480 16.7M色	4.56	12.27	3.27	5.58	6.43	不　詳
800*600 256色	6.12	6.39	4.50	6.50	5.88	TURBO
800*600 64K色	6.18	10.47	3.81	7.34	6.95	不　詳
1024*768 256色	6.99	9.39	6.12	7.52	7.50	TURBO

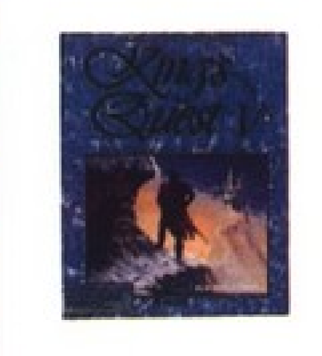






品　名	ET4000AX 1MB 60ns(VL-BUS)					備　註
測試軟體	測　試　報　告					
LANDMARK V6.0	15603 chr/ms					
HANLIST V1.06 顯示 13973 中文字所需時間	軟體捲頁 9.12 秒		硬體捲頁不支援			倚天中文 3.51 版
WinTach V1.2	Word	CAD/Draw	Spreadsheet	Paint	TOTAL	版　本
640*480 256色	5.22	5.66	7.54	6.98	6.35	TURBO
640*480 16.7M色	8.25	14.04	7.41	11.64	10.34	不　詳
800*600 256色	7.34	6.72	9.52	9.14	8.18	TURBO
800*600 64K色	10.00	12.59	8.18	12.28	10.76	不　詳
1024*768 256色	8.34	9.83	11.98	11.16	10.33	TURBO







這次測試的 VGA 卡除了 ET4000AX 系列外，都可加到 2MB RAM，這對 WINDOWS 來說有很大的差別，請看表<一>：

請注意表<一>有兩處實際和理論值，這是因為 RAM DAC 的影響。雖然 VGA 卡上的 RAM 夠，但 RAM DAC 無法負荷此解析度的 16.7M COLORS 模式。唯一的解決之道就是用更好的 RAM DAC，因目前國內外似乎都已習慣於實際的模式，打算改進的廠商不多。另外，就算您使用的模式只需要 1MB RAM，在 WINDOWS 下 VGA 卡也會拿多出來的 1MB RAM 作 CACHE，以增快一些速度。

這次測試用的軟體為：LANDMARK V6.0、HANLIST V1.06、WinTach V1.2、MS WINDOWS 英文版 V3.1、倚天中文 V3.51。其中 LANDMARK 測試值代表每毫秒可顯示多少字元，這項值只對平常 DOS 下的文字模式及遊戲有用，平常大約能超過 7000 chr/ms 就夠了。HANLIST 測試值表在倚天中文下顯示完 13973 個中文字需多少秒，其中有支援硬體捲頁的一定較快，因為不需要軟體控制那麼耗時。至於 WinTach 中的四項值：Word 表在 Windows 中文字放大縮小的速度、CAD/Draw 表在 Windows 中作向量繪線的速度、

音效

品名	ET4000W32i 1MB 45ns					備註
測試軟體	測試報告					
LANDMARK V6.0	15855 chr/ms					
HANLIST V1.06 顯示 13973 中文字所需時間	軟體捲頁 7.42 秒		硬體捲頁不支援			倚天中文 3.51 版
WinTach V1.2	Word	CAD/Draw	Spreadsheet	Paint	TOTAL	版本
640*480 256色	7.78	8.96	25.53	11.52	13.45	
640*480 16.7M色	10.47	15.48	11.97	14.22	13.04	舊版
800*600 256色	12.19	10.48	32.47	15.17	17.58	
800*600 64K色	18.12	21.90	39.56	28.94	27.13	
1024*768 256色	13.00	14.23	39.58	19.55	21.59	

視效

品名	Cirrus Logic 5426 1MB 60ns					備註
測試軟體	測試報告					
LANDMARK V6.0	9187 chr/ms					
HANLIST V1.06 顯示 13973 中文字所需時間	軟體捲頁 9.67 秒		硬體捲頁不支援			倚天中文 3.51 版
WinTach V1.2	Word	CAD/Draw	Spreadsheet	Paint	TOTAL	版本
640*480 256色	6.99	11.13	18.04	13.60	12.45	1.3
640*480 16.7M色	7.32	12.63	10.05	9.33	9.84	1.3
800*600 256色	9.61	12.83	20.86	17.06	15.09	1.3
800*600 64K色	16.12	23.50	18.56	23.31	20.38	1.3
1024*768 256色	11.64	19.84	24.62	22.52	19.66	1.3

品名	WD 90C33 1MB 45					備註
測試軟體	測試報告					
LANDMARK V6.0	13653 chr/ms					
HANLIST V1.06 顯示13973中文字所需時間	軟體捲頁 9.01 秒		硬體捲頁 3.15 秒			倚天中文 3.51 版
WinTach V1.2	Word	CAD/Draw	Spreadsheet	Paint	TOTAL	版本
640*480 256色	8.04	9.79	20.25	13.28	12.85	1.1
640*480 16.7M色	12.24	30.12	19.47	21.60	20.86	1.1
800*600 256色	11.50	12.03	24.50	17.64	16.42	1.1
800*600 64K色	13.28	23.25	26.00	26.97	22.37	1.1
1024*768 256色	13.77	18.17	27.80	21.50	20.31	1.1

品名	S3 805 1MB 45ns					備註
測試軟體	測試報告					
LANDMARK V6.0	20062 chr/ms					
HANLIST V1.06 顯示13973中文字所需時間	軟體捲頁 10.99 秒		硬體捲頁 3.41 秒			倚天中文 3.51 版
WinTach V1.2	Word	CAD/Draw	Spreadsheet	Paint	TOTAL	版本
640*480 256色	7.82	12.77	11.45	10.29	10.74	1.3
640*480 16.7M色	4.86	14.37	8.25	7.20	8.67	1.3
800*600 256色	11.47	15.72	15.36	13.73	14.07	1.3
800*600 64K色	17.12	16.78	22.87	22.00	19.70	1.3
1024*768 256色	15.08	22.20	21.30	17.20	18.94	1.3

影效

Spreadsheet表在試算表中作捲頁及繪柱狀圖等的速度、Paint表繪圖軟體中畫BitMap點圖的速度，以上四個數值都是越大越快。以下就是這次的測試報告：

筆者順便列出這些卡的定價：ET4000AX（ISA BUS）2500元、ET4000AX（VL-BUS）2900元、ET4000W32i 4500元、Cirrus Logic 5426 2500元、S3 805 4500元、WD 90C33 3800元。以這些價格和Windows中的表現而言，Cirrus Logic 5426無疑是最經濟的選擇，且Cirrus Logic又有新卡5428的推出，聽說價格没差多少，目前不太清楚。WD 90C33則擁有最佳的Windows整體表現，尤其在超過256 COLORS時之Windows表現奇佳。ET4000W32i在Spreadsheet方面之表現超快，但其餘三項没有WD 90C33那麼好。S3 805在Windows表現平平，但在筆者測試AUTOCAD的速度時卻極快，其餘的加速卡在AUTOCAD時都落後不少，也難怪稱其爲CAD加速卡。ET4000AX的Windows和AUTOCAD表現則實在令人難以接受，但對某些舊的高解析度遊戲或中文軟體一定要用ET 4000系列者，這到是ET4000AX和ET4000W32i的優勢。至於讀者們該如何選擇，本篇只供參考，畢竟不同的用途總是得有不同的選擇的。

定價:$880元

亞洲套裝軟體系列

第二代
震撼登場

個人寶典 II

名片•個人資料•益智遊戲•休閒類•算命•實用類等管理系統

【個人寶典第二代功能增加特色】

1.支援滑鼠：所有功能皆可用滑鼠來操作，簡化煩雜的鍵盤操作模式，無滑鼠者亦可使用。
2.多種查詢功能：所有欄位項目內任何片段資料均可查詢，或同時多項欄位綜合查詢。
3.自行選擇列印欄位：任何欄位均可供選擇列印。
4.自行選擇列印格式：提供兩種列印格式——橫印與直印可自行選擇。
5.自動撥號：可連接數據機(MODEM)自動撥電話及呼叫器，查詢資料後立即爲您撥通電話或CALL呼叫器。
6.螢幕保護：一分鐘未操作鍵盤或滑鼠，自動將螢幕關閉，待按任意鍵或滑鼠左鍵後重新開始，可省電及延長螢幕使用壽命。
7.暫返DOS：本系統可讓使用者暫時回到DOS狀態，執行其他功能(檔案拷貝、磁片格式化、文書處理等)後再回系統內。
8.辭庫設定：可以將常用的資料輸入於辭庫中，隨時方便取用，免除重覆輸入之麻煩。
9.親友管理功能新增：增設欄位項目與禮金管理等多項功能。
10.發票管理增設單一對獎功能。
11.收支管理增設類別統計、月份統計、明細統計。
12.萬年曆增加農曆查詢功能。
13.提供更多元化休閒實用資料內容。

系統功能：名冊資料管理：1.名片管理2.親友管理3.郵寄標籤　個人資料管理：1.禮金管理2.收支管理3.行程管理4.會議管理5.發票管理
益智遊戲類：1.俄羅斯方塊2.魔術晶鑽　算命類：1.血型占卜2.星座命盤3.男女屬相婚配吉凶4.姓名、商店字號吉凶數
休閒類：1.生活小百科2.性向診斷3.常用英文單字　實用類：1.萬年曆2.鬧鈴設定3.計算機4.電話國碼5.度量衡換算表



公司行號•家庭•個人皆可適用

●劃撥帳號：41081300　●帳　戶：亞資科技股份有限公司

玩家一致的推薦!!

好友的共同話題!!

一起陪您成長的朋友

星際 城市少年 雜誌與您攜手走入 奇妙的遊戲世界裡

1994年 1月 7日出刊 ASTRO TV GAMES MAGAZINE

142 雙週刊

星際 遊樂雜誌

全球唯一綜合性電視遊樂器專業雜誌

七龍珠Z 超武鬥傳2

夢幻之星IV

強勢卡帶 徹底完全攻略

復活邪神2

勇者鬥惡龍 I・II





發燒熱賣中

- 完全刊載新卡遊戲的快速攻略
- 介紹電玩市場最新動態與資訊
- 介紹您各種遊戲機和卡帶
- 讓您瞭解最新機種的電腦遊戲
- 解決您電玩用語文字上之疑惑
- 提供您定期舉辦電玩競賽資訊

想擁有它—

可利用郵政撥帳號01640497；現金袋或直接洽本行訂購。

星際 遊樂雜誌社

地址：台北市重慶北路三段223巷23弄7號

電話：(02)594-9277 傳真：(02)596-9982

P.O.BOX 1021 TAIPEI,TAIWAN,R.O.C

P.O.BOX 47-135 TAIPEI,TAIWAN,R.O.C



定價：1200元

亞洲套裝軟體系列

客戶資料管理系統＋３萬筆全省縣市街道名稱

客戶寶典

適用對象：各行各業均適用

系統特色：

取用自如：擁有“３萬多筆”全省縣市街道名稱資料，地址輸入可免用鍵盤。
功能齊備：具備“16項”超強的管理功能。。
操作簡便：支援滑鼠免用鍵盤。
欄位自定：欄位名稱可自行修改，適合各種不同行業需求。
多重選擇：報表欄位、標籤規格、標籤模式、字體選擇、列印格式與內容皆可自行更改或選擇。
超強查詢：任意欄位或同時多項欄位綜合查詢。
自動撥號：透過數據機自動撥客戶電話及呼叫器。

系統功能：

一、客戶資料欄位齊全二、欄位名稱自行修改三、地址輸入免用鍵盤四、郵遞區號自動生產五、辭庫輸入方便快速六、支援滑鼠操作自如七、視窗移動放大縮小八、任意欄位超強查詢九、自動撥電話呼叫器十、報表列印自定欄位十一、標籤套印規格自定(表格套印)十二、行程記事欄表管理十三、密碼管理安全第一十四、螢幕保護環保概念十五、暫返DOS處理雜事十六、萬年曆可查詢農曆





製作研發：亞資科技股份有限公司
地　　址：高雄市三民區民壯路53號
服務專線：(07) 3848088轉228 / 229
應用套裝軟體課
傳真熱線：(07) 3853423



代理發行：智冠科技有限公司
地　　址：高雄市三民區民壯路63號
訂貨專線：(07) 3848088轉250 / 251
(04) 3237754
(02) 7889188


倚天屠龍記
陳卓球畫


我…我就…要死了……
你怎麼服這麼多毒粉？這些份量，已夠毒死三個人了……


在兩人垂危之間，金花婆婆亦於同時來到蝴蝶谷……


你倒是有自知之明，先行服毒自殺，唉！眞是作孽！！
金花婆婆本爲報仇而來，但眼見二人命不久矣，只有作罷。


婆婆見得無忌年少精靈，竟欲將之帶走。
阿離，你自個兒在島上，沒有小伴兒，咱們叫這娃娃陪你好嗎？


剎那間，屋外傳來異聲……
咦！這是甚麼聲音？難道是滅絕老尼來了！！！


阿離，我們去會會她！！


原來二人仍未氣絕，趁金花婆婆出外，忙囑無忌搶救。
小子……趕快去……拿牛黃血竭丹給……你師……父服上，快……快……


兩人雖無礙，但心知鬥不過金花婆婆，便即遠去，臨行時更將奇書「毒經」贈與無忌！！


無忌送別兩人，
心情難免依依!!


回到屋前，金花婆婆等已不在，卻見紀曉芙傷臥於地上。


紀姑姑，紀姑姑，你怎麼了？
無…無…忌！是你啊…我快不行了！


我師父剛才來了，她知道不悔的爹就是明教的楊逍，便命我前去刺殺他！
好替大師伯孤鴻子報仇，但我不肯，他就…


那不悔妹妹呢？


在我師父來之前，有幾個黑衣人前來突襲，把不悔抓走了…無忌，我求求你…將不悔救回…送他到爹爹那裡…崑崙山坐忘峰中…







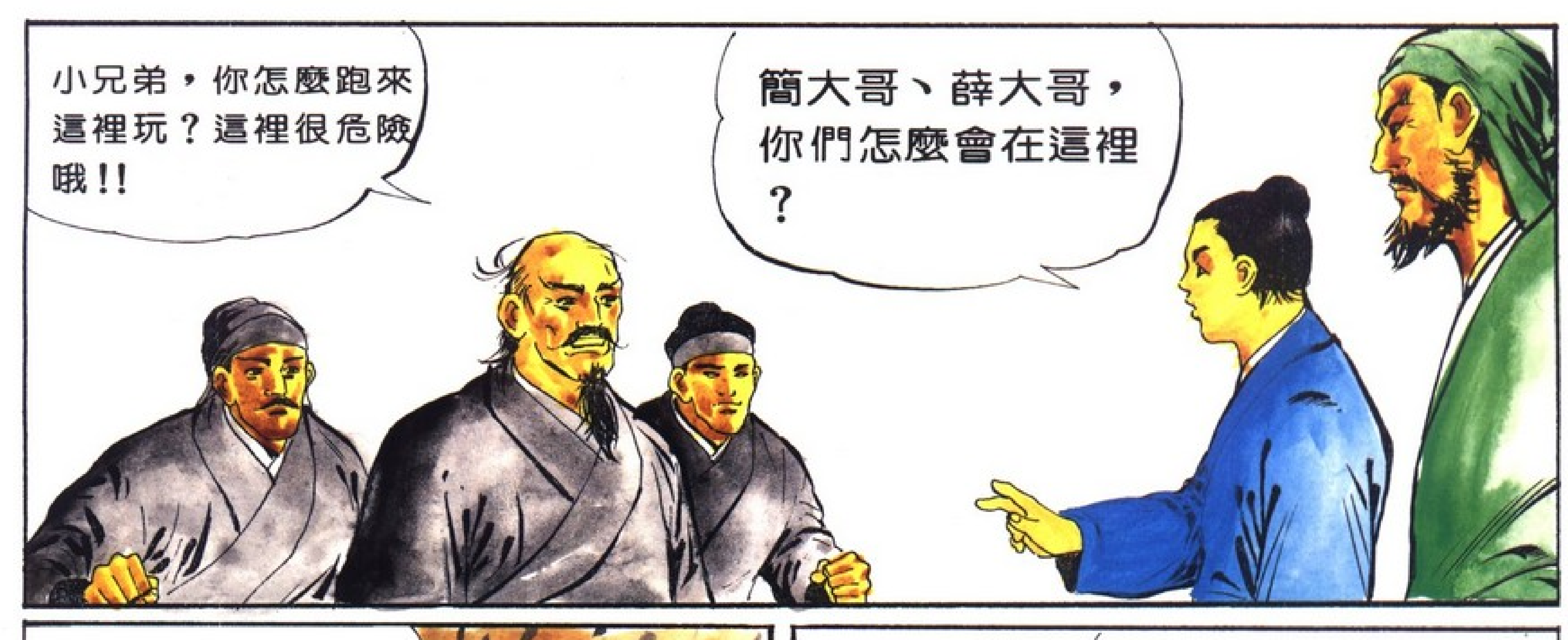
沿路打聽楊不悔下落，卻始終茫無頭緒。





爲找尋眞相，徐達二人陪同無忌尋至荒山一破洞……

洞中，果見楊不悔被數人所挾持。





少管閒事，念在你曾救過我們的份上，快快滾吧！



誰叫她是楊逍的女兒？有了她，我們日月神教就可強迫楊逍這龜孫子……









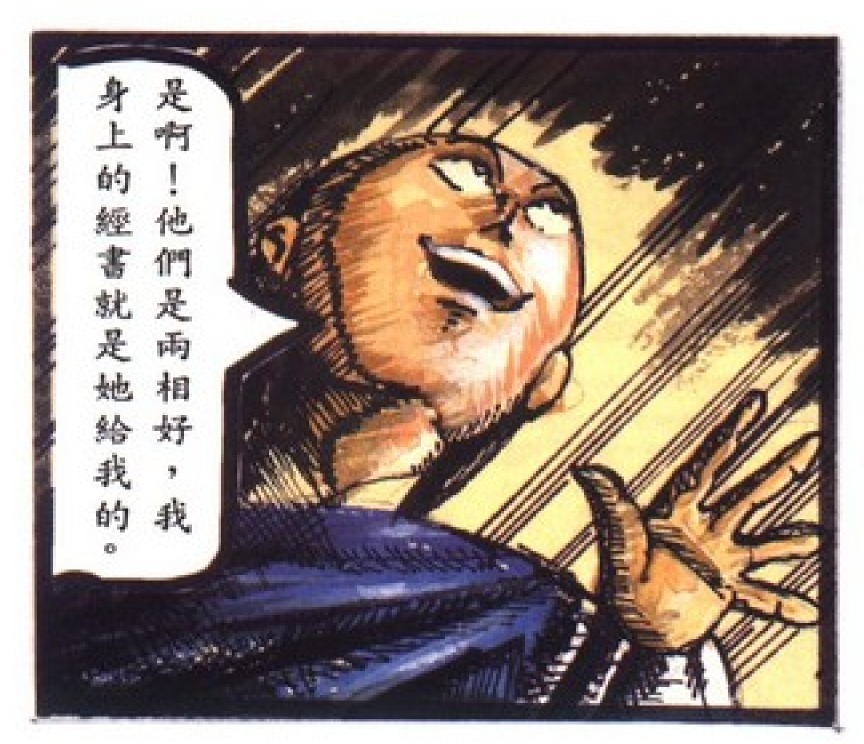


廢話少說，今日叫你們進得來出不得！

待續







橫肉黃　畫

黑龍使，本教
主與人交談不
用你插手！

鹿鼎記

金庸


吃我一掌！你一直辦事不力，早該殺了。
教主……你竟然爲一個外人殺我！
不要以爲資格老就可以不做事。


送你上西天！

本教最近也要整頓一下像這樣的人只有這種下場。

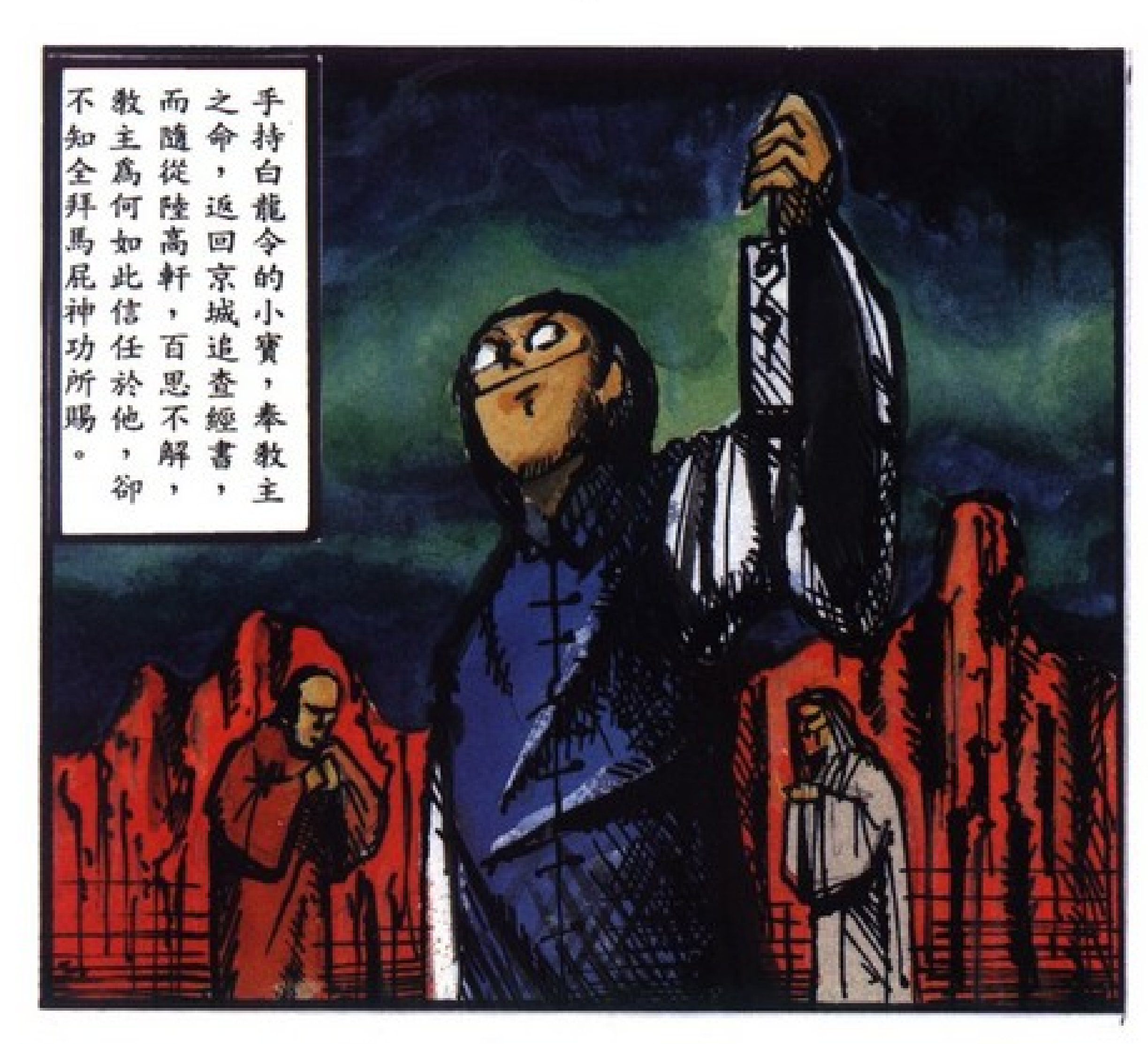

陸高軒你飛鴿傳書傳令下去。積極尋找其他經書，小朋友你隨我來！


小朋友，關於石碑經文等一下我們好好研究。


小朋友，不要發呆，快跟我們走。


屬下遵命！
希望這小子不要胡來。


由於小寶馬屁拍得十足十，教主大悅授封白龍使，又傳數招救命絕招。
小朋友，仔細學好這些招數日後受用無窮。


手持白龍令的小寶，奉教主之命，返回京城追查經書，而隨從陸高軒，百思不解，教主為何如此信任於他，卻不知全拜馬屁神功所賜。


桂公公您回來了！
然後，小寶速回宮中覆命。


行至京城市郊小寶支開陸高軒，秘密將先前所得經書藏於一家小客棧之中。


什麼！小桂子回來了，快宣！


小寶將五台山之行向康熙述說，說到驚險處不免加點料，表示自身神勇。
父皇，要我永不加賦，我一定做到，不過父皇安危叫人憂心，得派一個辦事得力的人去。









正當小寶正玩得起勁，一群蒙面人，逐漸接近！

是韃子！殺他個片甲不留。





忽然間，小寶使出神龍教主所授救命絕招。

瞬間，小寶反客爲主，蒙面人見首領被伏紛紛放下武器。

喂！該你們放下兵器。











經過數日，小寶到達五台山，心不干情不願的準備落髮爲僧。

唉！不能賭錢了。







神祕女子的出現，使得小寶陷入愛的旋渦，她會爲小寶帶來什麼樣的奇遇；而小寶又會安份做他的和尚嗎？

你們這些和尚功夫不怎麼樣？

好美的姑娘！



一片眞正32位元 VESA
彩色顯示卡加音效卡
歌舞皇后
價格：$6,600
VGA影像處理部份：
◆ 32Bit VESA LOCAL BUS介面，速度快，顯示速度隨CPU升級而加快，不怕落伍。
◆ 24Bit全彩顯示，滿足您對色彩的需求（1,677萬色）。
◆記憶體可擴充至2048KB，解析度高達1280×1024×64K色。
◆提供高達80MHz水平掃描頻率，及72Hz垂直掃描頻率。畫面穩定。
◆視窗超加速裝置，顯示速度超越ET4000/W32i，WD90C33，S3-805。
◆支援MS-WINDOWS 3.1，ACAD R12中文版，3D-STUDIO等。
◆提供MS-WINDOWS 3.1安裝程式，方便您改變解析度。
聲音部份：
◆採用ESS 488音源器。
◆採用日本原裝進口YAMAHA OPL2（YAMAHA 3812）音質最佳。
◆相容於SOUND BLASTER 2.0，Ad-LIB。
◆相容於MS-WINDOWS 3.1音效介面。
◆提供麥克風輸入插座，讓您能錄下自然的聲音。
◆提供Line-In插座，讓您能由其他音源錄音。
◆二聲道立體聲輸出，物超所值。
◆ 8 Bit眞實立體聲錄放音。
◆ 12 Bit數位類比轉換裝置。
◆多重I/O位址及DMA選擇，避免與其他介面卡相衝突。
◆超大音量輸出，較其他音效卡高40%以上。
★贈品
1瞬間功率200W立體音箱一對 & 高傳眞Microphone一組，或可選擇市價1800元的防毒卡CHIP AWAY（二選一）
2原版驅動程式4片

問題診療室

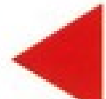
台北市·林雙勝

Q 問題診療室您好：

我非常欣賞貴刊對新 Game 訊息提供的完整與活潑的編排，尤其是近幾期 Super New Files 與 New Files，大大改變了早期 New Files 的模式，更開放、更活潑地提供讀者更寬廣的視野，我個人認爲這項改變，若非忠實擁護，長期閱讀的讀者是不太可能感受出貴刊不斷尋求創新、勇於突破的負責作法的，我甚至認爲貴刊是最肯站在讀者立場思考、勇於接納不同聲音與建言、在製作方針上願意與讀者作雙向溝通的媒體，我發現 Super New Files 專指未出片的遊戲新品介紹，因此更加仔細閱讀，其中倚天屠龍記雖遲遲未出片，令人心焦，但貴刊有系統地介紹，也讓讀者對倚片有更深入的了解，我認爲這是另一種負責的作法，以避免因資訊不足，花了大把銀兩後，擔心肝的事件發生，不過像光明頂場景、三聖坳場景，實是氣勢磅礡的大手筆製作，圖片卻一分爲二，實在令人遺憾。我是個喜歡海報的 PC 族，如果能完整地擁有這些電腦圖面而又不損毀心愛的雜誌，不知有多好！不知編輯室是否能想出個兩全其美的 Idea，以滿足一些有蒐集海報嗜好的讀者呢？最後感謝撥空閱讀此信，並祝春節快樂！

A 感謝您的來信在寒冷的新春中爲我們注入了一股暖流，所幸您的來函趕上了雜誌預排「菜單」（當期雜誌內容）的時效，因此本期倚天屠龍記的 Super New Files 採海報方式製作，不佔雜誌 200 頁的篇幅，並以夾放方式不與雜誌一起裝訂，以滿足有蒐集張貼海報嗜好的讀者，其內容仍屬 Super New Files，希望讀者會喜歡這項小小的變動。

台北市·許傑翔 等



Q 軟體世界惠鑒：

貴公司的遊戲很有創意，並擁有廣大的遊戲迷，在新的一年，相信貴公司會有更好的佳作及耀眼的成績！

軟體世界出版的遊戲、種類繁多，但似乎缺少飛機模擬和智育遊戲！最近的射擊遊戲諸如超級卡曼契、F-15 III鷹式戰機、陸空戰將，智育類的遊戲如大富翁II 等遊戲，都擁有廣大的迷衆，卡耐雞人生指南也是不錯的遊戲，身爲軟體世界忠實的玩家，深深感到在軟體世界這樣龐大的公司及製作遊戲群的製作下，相信出版這類模擬飛行及智育遊戲一定優於其他公司，但現今卻少有此類遊戲，實在令人感到可惜！在我認識許多的 Game 林同志中，都無絕對愛玩的遊戲類型，對於學生來說，更需要這些輕鬆遊戲，然而軟體世界絕大部份都是需「用力」的遊戲，雖有極大的挑戰及娛樂性，但在我們心中仍還有一點點的不滿足，望貴公司能體諒我們的心境，快快嘗試此種遊戲，使出版種類更多元，遊戲更精緻，Game 迷更多！

談到模擬飛行遊戲，本人一直以爲軟體世界的動畫是最有資格稱霸的，在許多的飛行遊戲中，最令人不滿的就是背景的分配和眞實感，僅有眞實感是不夠的，望軟體世界花些時間研究背景及眞實感並重的飛行遊戲！

在智育的遊戲中，很多令人百玩不厭，原因在於輕鬆且經過結果都不相同！我想從紙上遊戲可以得到很多啓示，最令大家有興趣的是幸福人生的運用，因爲運用方面非常廣，市面上更有許多遊戲可供參考，望軟體世界爲我們這些 Game 林同志努力！祝

事業蓬勃　　全員平安　　再見！

許傑翔、Wesly Chang、Johmy Yaung 上

A 看過這封用不同筆跡合寫的來信後，本刊已將此意見轉交給遊戲製作單位參考，寓教於樂是電腦遊戲最重要的特色與功能，而不同的遊戲類型所提供的功能與特色也略有不同，各位資深的玩家當不難回想在早期的遊戲中，動作與智育類型由於反應能力、感官刺激及易於上手一直擁有極大衆的喜好人口，而角色扮演、模擬、戰略及冒險，則因語言訊息隔閡、操控指令龐雜，需耗費更多腦力與時間等因素，除了少數狂熱而又功力深厚之玩家外，鮮人問津，爲開創並提昇玩家融入遊戲內涵之目的，本刊早期曾強力闢增 RPG 俱樂部（內含每期一怪、出槌大法師、啊嗟裝備店、冒險補習班及華山論 Game 之 RPG 型漫畫），與現今 RPG 的喜好人口大幅提升，實是不能同日而語，而各出版公司大力製作 RPG 類型遊戲也是各位有目共睹的事實，光就模擬眞實的層面而言，亦同樣可以運用在各類型的遊戲中，遊戲類型的 Fuzzy 化是目前及未來的一個重要趨勢與指標，侷限於單一類型的遊戲恐怕終將式微，果若如此，是好是壞，恐怕就有待時間的考驗了！發行不同類型的遊戲以符合玩家的需求，是軟體世界遊戲製作單位的心願，感謝來函建言與鼓勵。

斗六市·葉長庚



Q 先在此向你們說聲「謝謝」和「恭喜」！

「謝謝」是感謝你們又將雜誌加頁了，雖然加價，但只要在 12 月底前訂購便照原價，軟體世界眞好！不像有的加價了雖然版面也加大了，但是每頁的上、下都用了好多空間來印書名和頁數，而且紙張也變薄了，一不小心便會折到了，我很愛惜這些書本，一本軟體世界，我可以連續看十天、二十天，甚至翻爛了，也不願意撕下任何一頁（註）。還有一本雜誌寫說什麼只要意見一被接受就送一份禮物，結果寫了一大堆去，好像也改了很多，結果卻完全沒有消息。再說一聲「謝謝」，因爲我從每月花 280 元省至一年 860 元！

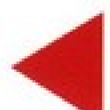
而「恭喜」是因爲你們在雜誌的辦理和遊戲的製作都越來越好，但我有幾點意見：

在雜誌方面：希望以後雜誌能送快一點。還有希望能再加一個票選活動，那就是由上一期的預備發售的遊戲中選出最想買的一片，這樣不但可以督促廠商也可使玩家大概了解那些遊戲比較有可買性！

註：連要訂雜誌都跑到郵局拿一張劃撥單照書後重寫一次。

A 感謝來函並以實際行動支持，有建設性的批評與支持鼓勵是同等重要的。有關黃飛鴻的不便及中華職棒資料片增加功能之建議，由於內容過大，受限於雜誌篇幅只好割愛未刊，逕轉遊戲製作單位參考，敬請原諒，而您所提及票選增加項目也已列入社內編輯參考、研擬細節可行性，信末再度感謝對本刊的愛護。

問題診療室

桃園縣・董龍治 

Q 問題診療室，您好：

貴刊自去年十月增闢了 TOP 20 & BEST 5 後，就成爲小弟最喜愛的專欄之一，尤其當我把那張小小的選票寄出後，心中的那份參與感實在是非常令人滿足的。在這裡小弟有幾個關於讀者票選排行榜的問題想請教：

1. 請問選票是否逾期作廢？如果是的話，希望編輯部能延長期限，以免有些人在百忙工作或埋首苦讀中不及將選票寄出，如果自己心愛的遊戲是名次節節上升，還稍舒解心中遺憾之感，否則可眞是「此恨綿綿無絕期」了。

2. 希望排行榜能每月歸零一次，不然的話每兩個月、三個月歸零一次也行，這樣排行榜才較有變化，否則六個月歸零一次實在太久，而且名次也無太大變化，每次都是那幾個 Game 佔據了前幾名，加上小弟對於職棒不甚喜歡（希望喜愛棒球的棒迷們不要生氣），看久了更覺得厭煩，藉此稍解心頭之悶氣。祝各位編輯部大哥、大姐們新年快樂！

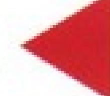
A 在此說明選票統計之作業情形，供讀者參考：目前讀者參與之選票並未採逾期作廢方式，編輯室選票統計之日期一般在每月 20 日左右，凡在 20 日前寄抵本社者，編輯室會在這些選票中，抽出十名幸運讀者送出獎項，逾越期限之選票乃累進下期湧入之選票中，一併統計，不過這些逾期之選票則不再抽出幸運讀者，這就是爲何每期選票都會印上不同顏色及期數以作區別的原因，有關第 2 項建議列入參考，不過票選的用意不在「變化性」，而在「忠實反應」讀者心目中最佳遊戲的排行狀況，此原則提供讀者參考。

高雄市・王育賢 

Q 各位編輯先生、小姐，您們好：

對於軟體世界的遊戲，我常買，也玩了不少好遊戲，但是在此有一問題，想請貴公司給我們這些消費者一個肯定的回答，就是軟體世界的設計、出產自製遊戲軟體（撇開貴公司代理國外軟體不談），在遊戲中常有程式設計師所精心設計謎題，但有些謎題太深，或是提示不是那麼明確，試了許久，仍不得其門而入，就這麼卡在遊戲當中，打電話給貴公司的服務部門，望能求得解答，卻碰了一鼻子灰，再三推諉，更甚者還說這些謎題原本就是要你們自己去找（言下之意，似乎產品賣出就好，其他不關貴公司的事），在此我想向貴公司提出一項建議，也希望貴公司在開會時能提出討論，做成決定，就是每個自製遊戲的設計師群，單就自己負責的這個遊戲中所有玩家可能遭遇或卡住的謎題，在遊戲完成的同時，順便做一份解答資料出來，然後交由各分公司的服務部門，服務部門可針對各玩家不同遊戲所遭遇的謎題做出解答，那麼對貴公司的服務品質及玩家的抱怨，也可得到雙重解決，希望貴公司能夠愼重考慮此建議，雖麻煩了設計師們，但卻可體貼玩家，這樣方可稱得上「服務」兩字，不是嗎？以上是小弟純以玩家的心情對貴公司做出反應，在此也希望軟體世界多出一些自製遊戲，並繼續在 Game 界執牛耳，爲台灣自製遊戲開創一番新境界。

A 編輯室考量過您的建議，將與遊戲設計單位溝通，希望能提供相關資料予本刊或服務部門，以服務讀者，同時也懇請各位功力雄厚的玩家不吝來稿，造福讀者。

台北市・龔瓏龍 

Q 軟體世界雜誌，您好：

我是軟體世界忠實的讀者（過去），味全龍忠實的球迷（現在），自中華職棒推出後，我對軟體世界的信心越來越小，先從 53 期 P.19 開始，清清楚楚印著勝利投手--陳×信，敗戰投手--黃平洋；54 期 P.103 又印著棒球先生李×明對味全擊出再見全壘打，隔一頁 P.104 又再度將黃平洋印成敗戰投手；而連著 53 、 54 期的職棒漫畫，呸！又是兄弟勝味全；55 期 P.5 陳義信 31 勝，你開什麼玩笑？ P.125 竟印了「教練，我撐不住了……」看看球衣的顏色--紅色，不是味全是哪隊？分明是貶損龍隊，57 期 P.172 高雄市劉鐘仁讀者來信你看清楚沒？三萬多名讀者不全都是象迷！這些都已過去，但這一期………，太過份了吧！ TOP 1 ，你自己看吧！這是什麼意思，我們都很清楚，兄弟象迷是所有球迷中最多的，但你有沒有想過，所有其他五隊球迷的總數，絕對比兄弟多，你不否認吧！你們爲了取悅那些兄弟的玩家，就要如此做嗎？至於其他雜誌，印得更誇張，就不用再多說，在我們班上，只有五名味全球迷，但我們很團結，我們決定對軟體世界採取報復的行動……（編註：以下爲消字部份）

我的要求很簡單，我要你們在--問題診療室，跟所有軟體世界的讀者兼味全龍迷道歉，如果你們不這麼做，我們將不再支持軟體世界，反正市面上出遊戲及雜誌的公司多的是，我們最多購買貴雜誌到 60 期，也就是 3 月號，如果在 59 、 60 兩期，沒有任何回音的話，我們就會在開學採取行動，如果你們眞的有誠意，就不該只是在問題診療室，而是另闢一頁篇幅做道歉啓事，讓我們能清楚明白軟體世界依舊是軟體業的「龍」頭老大。

味全龍忠實球迷　龔瓏龍

A 從您的來信與筆名（雖未示眞名，編輯室認爲您欲強調您是一位龍迷，而非不負責任地漫罵洩恨，請其他讀者免作多方連想），編輯室肯定您是一位道地的龍迷，而消字內容並非對您的不敬，而是您所提之「報復行動」嚴重抵觸智慧財產相關法令，您的激進作法恐對自身造成傷害，對您所提之事項，本刊在此作一說明，若有得罪味全龍迷之處，亦鄭重致歉，本刊無意貶損龍隊，更無意取悅兄弟迷的玩家，您所標示之篇幅實屬巧合（除連環漫畫爲邀稿外，其他文稿、電玩短路漫畫多爲讀者投稿。您可參考本期遊戲終結者結局畫面，該篇文章及圖片仍爲讀者投稿內容。），籲請所有龍迷消消火氣，並踴躍投稿，別讓象迷的熱情專美，更希望來函切勿使用要脅語氣，本刊鑑於部份讀者投書提及相同事項，特刊此文作一說明，以表達我們的誠意，因巧合所犯的疏失亦做道歉，爲篇幅、製作時效及讀者權益，無法另闢「一頁」篇幅刊登道歉啓事，尚請見諒，如果因我們的回答及未能另闢專頁致歉，無法令您滿意，以致自 60 期後遭您拒買，本刊仍然感謝您長久以來的支持與參與。

Super Star

SOUND SYSTEM

倍受矚目的——神霸卡

SOUND MEDIA



今日您是戲迷，
明日您將是位大作家！
Super Star推出新的音樂發展環境和空間

神霸卡Super Star (Sound Media Super Star)

(1)音效卡下一波的主流Wave Table General MIDI音源配合Sound Blaster Voice及AdLib FM Synthesis同時輸出。亦為全球新GAME的最高等級配樂音效 。 如USA TOP GAME中的X戰機(X-Wing) ， 波斯王子 II (PRINCE of PERSIA)，瘋狂時代(Day of the Tentacle)和黑暗王座(LANDS OF LORE)等。神霸卡Super Star能輕易執行，並完美地演出。

(2)神霸卡Super Star最強的部份是其MIDI功能，接上鍵盤便能輕鬆地進入音樂的王國。隨卡附送四套音樂演奏編曲軟體，如Super JAM! jr., NKey2, Music Mentor和Recording Session，您可經由鍵盤彈奏直接將您的旋律演奏出來，並輸入到五線譜上，有必要的話，您可操控滑鼠來潤飾修改您的樂譜，需要的話亦可直接將您的大作經由Printer印出來。

(3)Super Star的音效是全方位立體音效，有整體的空間感，故在您PLAY GAME時，有如電影院中的高傳真音場效果。您在RUN Super JAM! jr.時，可以滑鼠隨意調整各種樂器演奏發聲的位置，您立即可享受到樂團指揮者的成就感和快感。

(4)Super Star可同時執行並輸出下列音源效果：
16 bit windows Sound System, Wave Table General MIDI, Sound Blaster Voice, AdLib FM Synthesis, CD Audio和MIC Voice.

(5)Super Star有三種AT-BUS CD-ROM Driver介面 ，如PANASONIC, MITSUMI和SONY，並有三個CD-ROM Audio輸入介面。

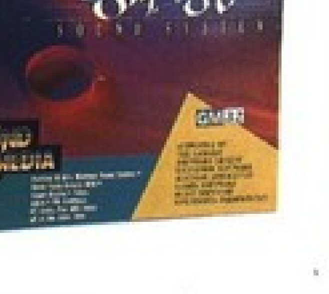
(6)Super Star有三個Audio輸入介面，如PC Speaker, Microphone和Line in，有兩個Audio輸出介面 ，如Audio out和Line out。

(7)Super Star另有MPU-401 MIDI介面，以電子光控技術設計，PC開機後接上Keyboard一彈就通，無需執行任何程式軟體便能彈奏音樂，提供國人美而廉的音樂發展的環境與配備。MIDI相容於General MIDI, Roland GS. Roland SCC-1和MT-32.有317種PCM音源燒錄在8 MB ROM內，提供128種General MIDI標準樂器音色，外加一群鼓音。

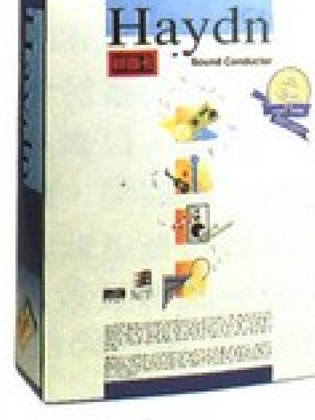
(8)GAME族的最愛，尚有搖桿埠(JOYSTICK PORT)，可與MIDI同時操作使用。

(9)這一點很重要，也是國人的光榮，神霸卡Super Star完全由國人設計、開發、製造。

(10)承蒙廣大USER、電腦店面和公司的愛護與照顧，神霸卡2.0在8 bit音效卡中能名列前茅，通過玩家所有軟體測試，在產品的品質及聲音的音質皆能獲得廣大USER的好評。敝公司在堅持好的品質及完整的功能兩方面的要求，並在USER的叮嚀，催促及期許下，推出倍受矚目的神霸卡Super Star(16 bit超強功能版)，希望您能繼續地給予支持，鼓勵與指導賜教。



神霸卡
Super Star



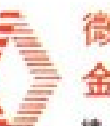


神霸卡
Haydn



神霸卡
2.0

您不需再等待，也不需再期待，Super Star已量產供貨。
1994國際電腦音樂展(83年2月17日至21日) 台北世貿展館，歡迎到場試聽和指導。



微體科技股份有限公司
金體科技股份有限公司
總　公　司：台北市忠孝東路七段587號　TEL:(02)651-0656　FAX:(02)788-4438
高雄辦事處：鳳山市中山西路299巷2弄9號　TEL:(07)745-6212　FAX:(07)742-4867



郵購產品時，請加入所需回郵費用，雜誌每本郵資為20元，自58期起每本郵資30元，攻略單行本每本郵資40元。

如您在寄件（劃撥）一個月之後尚未收到我們寄回的東西時，請即刻利用本公司服務專線查詢。

因為服務專線佔線情況嚴重，各項有關遊戲攻略方面的問題，請來函詢問。詢問時，請詳述目前進度及您遇上的麻煩，以及原文的錯誤訊息，以便我們處理。使用服務專線時，請長話短說，避免佔線時間過長。

意外的訪客音效插頭，已停訂購，請勿再劃撥購買。

過期雜誌

1、2、3、4、5、6、7、8、9、11、12、13、14、15、16、18、19、24、27、28、34、36、37、40、43、47、48、50、51、52、53、54、56、57期已無存貨。

台北服務專線：

（02）788-9293
早上10：00～12：00
下午3：00～5：00

高雄服務專線：

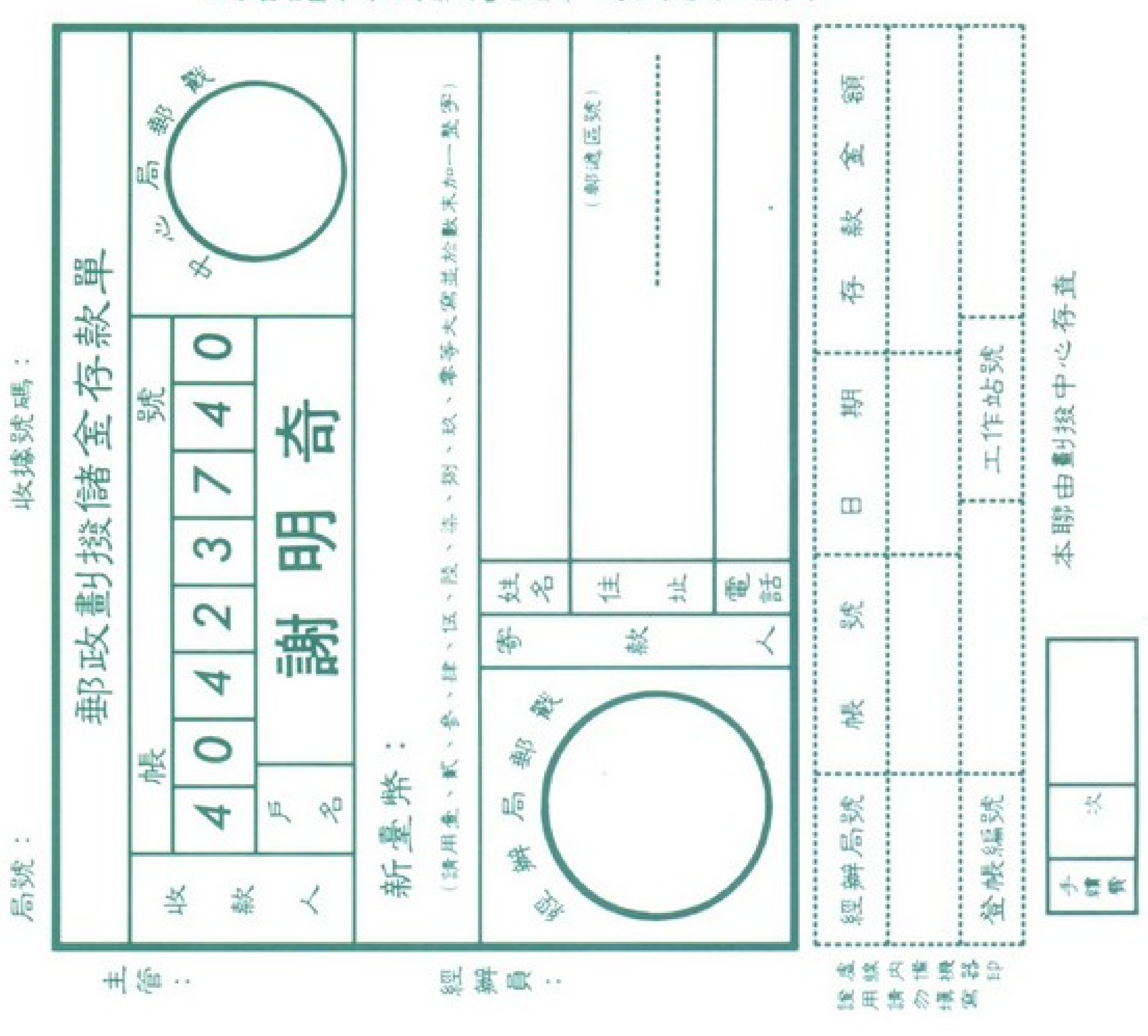
（07）384-1505
早上10：00～12：00
下午3：00～5：00

台北BBS：

（02）788-9184　全年無休

高雄BBS：

第一線：
（07）384-8901　全年無休
第二線：
（07）384-1505
（晚上6：00～早上9：00）



郵政劃撥儲金存款單

收款人 帳號 40423740 戶名 謝明奇

新臺幣（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

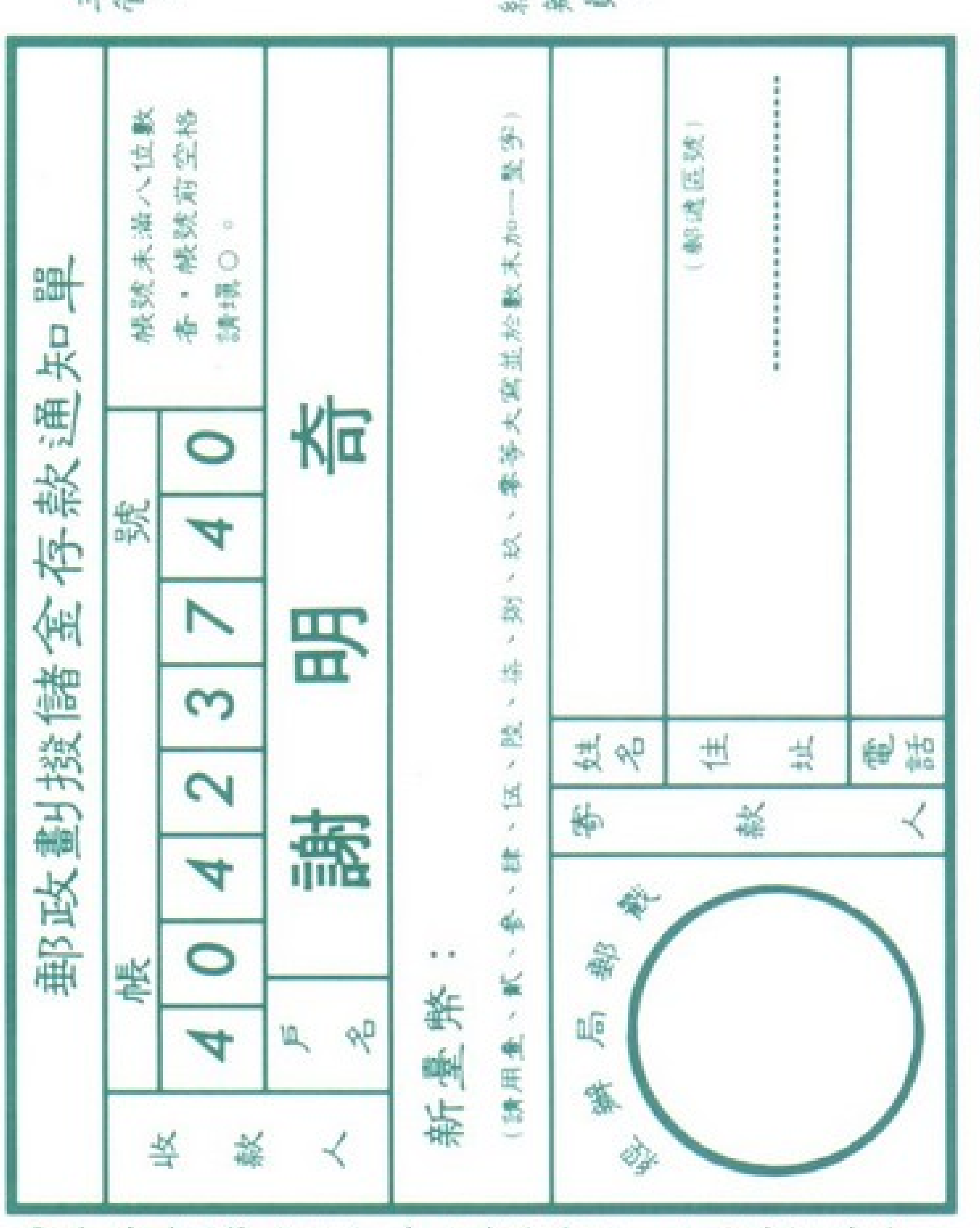
寄款人 姓名 住址（郵遞區號） 電話

經辦局收款戳

收據號碼： 局號： 主管： 經辦員：

經辦局號 帳號 日期 存款金額 工作站號 登帳編號 手續費 次

本聯由劃撥中心存查



郵政劃撥儲金存款通知單

收款人 帳號 40423740 戶名 謝明奇 帳號未滿八位數者，帳號前空格請填○。

新臺幣（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

寄款人 姓名 住址（郵遞區號） 電話

經辦局收款戳

主管： 經辦員：

手續費 元

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳戶



請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。

二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。

三、倘金額誤寫請另換存款單填寫。

四、本存款單不得附寄其他文件。

五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

軟體世界劃撥單

一、本人欲訂閱軟體世界雜誌

□半年6期550元整 □全年12期1100元整（平信寄出）

自＿＿年＿＿月 到＿＿年＿＿月止

□新訂戶 □續訂戶 （訂戶編號NO＿＿＿＿）

年齡＿＿職業＿＿聯絡電話＿＿

如須掛號，全年請另加294元，半年請另加147元

二、本人欲郵購下列產品

□遊戲 產品名稱＿＿＿＿書價＿＿＿＿金額＿＿＿＿

□雜誌 01-19期 單本$60元（含普通回郵）＿＿期＝＿＿本

20-37期 單本$80元（含普通回郵）＿＿期＝＿＿本

38期起 單本$100元（含普通回郵）＿＿期＝＿＿本

58期起 單本$130元（含普通回郵）＿＿期＝＿＿本

金額$60＊＿本、$80＊＿本、$100＊＿本、$130＊＿本＝總額＿＿＿＿

★請注意1-8、11-16、18、19、24、27、28、34、36、37、40、43、47、48、50-54、56、57期皆無庫存

三、本人欲維修磁片（請將原母片一併寄回）

一般維修一片：$10＊＿＿片　更新磁片一片：$30＊＿＿片

回郵費用：維修總片數3片以內，$40元整，3片以上$60元整

維修費用：＿＿＿＿＋郵資＿＿＿＿＝總金額＿＿＿＿

◈以上資料請詳細填寫◈

姓名、地址，請以正楷書寫，縣市切勿縮寫

貓眼磁片

您的軟碟機健康嗎？

讓DYSAN貓眼磁片在60秒內幫您完成軟碟機的健康檢查

病因：

- A磁碟機和B磁碟機不相容
- 無法讀寫
- 無法判斷磁片或磁碟機有問題

診斷：

- Spindle speed check（主軸馬達轉速檢測）
- Diskette clamp check（磁片鉗位檢測）
- Head radial alignment check（磁頭偏軌檢測）
- Head azimuth alignment check（方位角檢測）
- Index - To - Data check（索引訊號檢測）
- Stepper motor hysteresis check（步進馬達定位檢測）

適用對象（您也可以當醫生）

- 軟式磁碟機、磁碟片製造廠
- 軟體拷貝公司
- IQC檢測單位
- 電腦教學、研發中心
- PC檢修維護中心
- 有志求取新知的PC族玩家

系列產品（別忘了您的藥方）

- AAD（類比式檢測磁片）
- DDD（數位式檢測磁片）
- HRD（高解析度數位式檢測磁片）

資 訊 傳 遞 站

姓名：＿＿＿＿＿＿ 公司：＿＿＿＿＿＿
部門：＿＿＿＿＿＿ 職稱：＿＿＿＿＿＿
公司地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
電話：＿＿＿＿＿＿ 傳真：＿＿＿＿＿＿
※詳細資料備索



DYSAN

磁性媒體的領導者



台灣區總代理：三商行股份有限公司　台北市建國北路二段145號
電話熱線：(02)503-1111轉6408　傳真專線：(02)505-7391

NEW STANDARD

你的磁碟機健康嗎？

當你發現所使用的磁碟機無法使用 DYSAN FORMATTED 磁片時，可能問題已經發生，因爲：

一、DYSAN FORMATTED 磁片
＝磁片標準

DYSAN FORMATTED 磁片是根據 DYSAN 公司研製專業檢測磁碟機磁片（貓眼磁片）＋多年的經驗所推出，只有在規格標準、功能正常的磁碟機，才能與 DYSAN FORMATTED 磁片完全相容、不出問題。

二、DYSAN FORMATTED 磁片
＝環保磁片

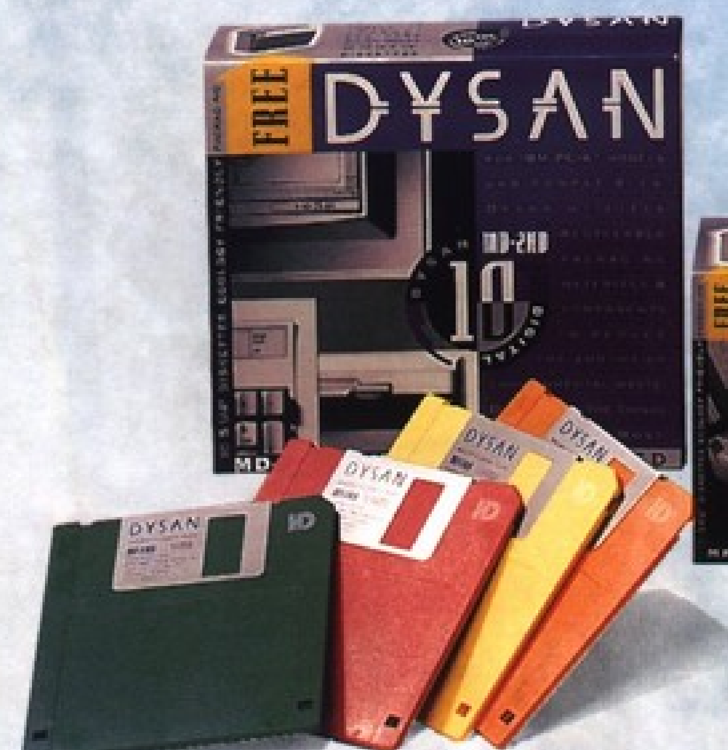
首家在包裝上採用回收塑膠硬式整理盒＋回收紙＋無鉛油墨包裝，徹底作到資源再利用，將污染減至最小，且因產品已事先經過 FORMAT 程序處理，不但節省使用者漫長的 FORMAT 時間，無形中亦降低磁碟機磁頭的耗損，延長使用年限。

三、DYSAN FORMATTED 磁片
＝長壽磁片

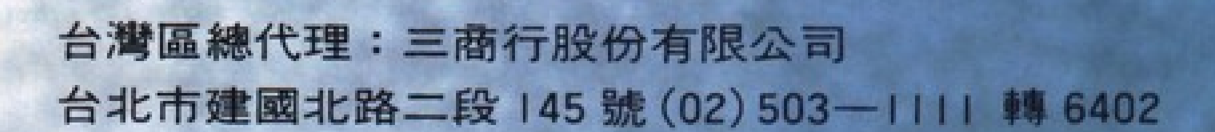
100%全表面 CERTIFY（檢測），連磁軌與磁軌間如此微小之間隙亦不放過，唯有使用 DYSAN 磁片，才能得到安心，用得穩定，用得長久。



集多項創新優勢於一身的 DYSAN FORMATTED 磁片爲您考慮週詳，定義了新一代磁片的生命與功能。磁性媒體的領導者—DYSAN 將帶您進入面面俱到的磁性媒體新世界。







台灣區總代理：三商行股份有限公司
台北市建國北路二段 145 號 (02) 503—1111 轉 6402



展出時間：民國83年2月17日至21日每日上午9:00-下午17:00
展出地點：台北世貿中心展覽大樓(台北市信義路五段5號)
購票時間：每日上午9:00-下午16:00

主辦單位:台北市電腦商業同業公會　協辦單位:STAC日本電腦軟體廠商聯誼會事務局　(12歲以下謝絶參觀)





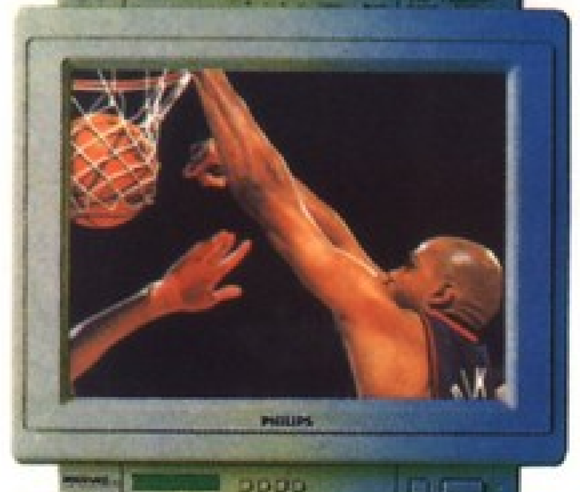






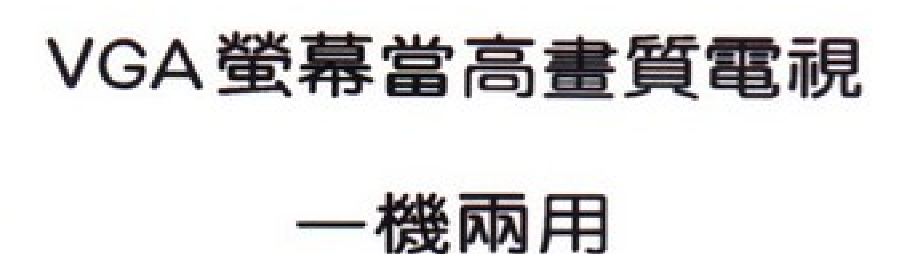








Digital VGA TV Card





VGA螢幕當高畫質電視

一機兩用

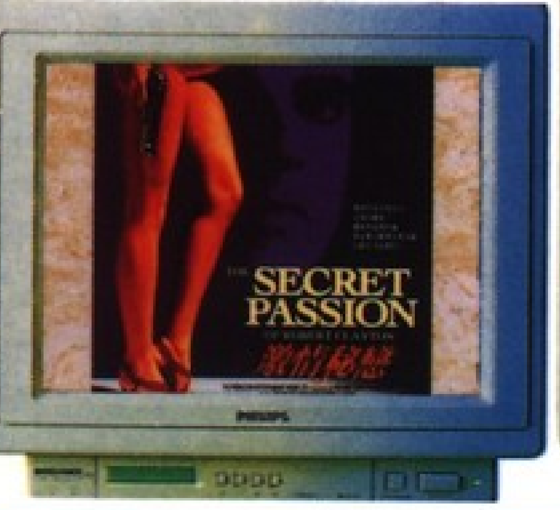
多媒體PC從這裡開始

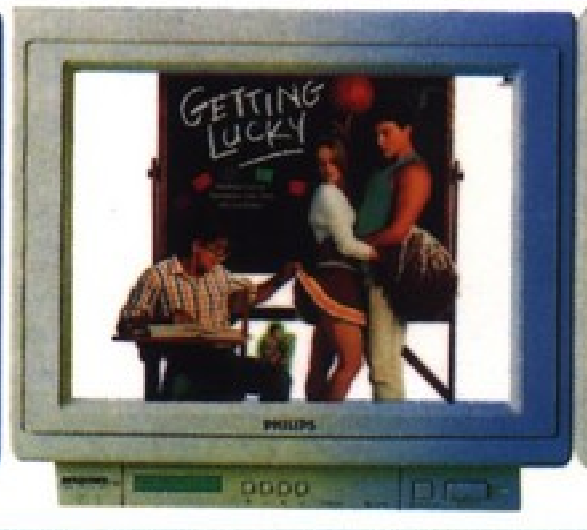




龍大代理・服務滿意











龍大電腦科技
士林展示中心：台北市延平北路6段100號
TEL:(02)816-0845・812-2363
總公司・業務部／台北市延平北路6段123號
TEL:(02)815-1855
台中分公司：(04)3817245

元富(02)396-5781
雷智(02)883-3275
永春(02)760-3131
松青(02)627-9911
日宇(02)282-8276
寶驥(03)367-2563
鴻翔(04)461-1853
嘉義(05)279-1611
唐承(039)514-005
宜龍(039)540-600
龍成(02)395-1588
遠陽(02)881-3540
松技(02)702-1960
淡大(02)623-7993
鷺江(02)282-8504
伯林(03)338-5999
虎聲(04)381-0949
開展(07)215-0201
大稚(039)355-962
弘陞(04)3892469
昇宏(02)312-1705
龍群(02)823-3710
瀚興(02)758-1991
天剛(02)299-1766
上義(02)285-8891
承達(03)466-1390
易龍(04)461-5793
南龍(07)345-2220
三次(039)352-372
鐸昇(039)321-315
先翼(02)746-8770
益樂(02)381-3696
駿豐(02)917-4456
明玉(02)276-0382
志軒(02)266-0587
神廣(03)425-3691
永彰(04)725-5311
揚識(07)226-2863
偉智(039)333-505
星瑞(02)883-9032
睿哲(02)729-4448
詮安(02)923-7472
惠文(02)288-6247
板新(02)965-1260
神大(04)226-4213
安安(05)782-2246
亞電(07)282-3146
聯合(039)564-755